革新版 TOP MEGA-DRIVE 特輯

日本SOFT BANK正式授權中文版



定價250元
尖端出版有限公司 出版
農學書號:00199741

革新版 TOP MEGA-DRIVE 特輯

尖端出版有限公司
定價250元

熱情消費價:每本200元
出版社／尖端出版有限公司 TEL:(02)218-1582
總經銷／農學股份有限公司 TEL:(02)917-8022
全省各大電玩專賣店均有售!趕快去購買喔!



尖端出版有限公司
尖端出品 必屬佳作

ISBN 957-712-662-6
00250
9 789577 126627

秘技大全6上市了！



定價100

秘技界的"神長"！

1994年10月出刊

敬請惠賜一票！

尖端出版

電視遊樂雜誌編輯部 監製　尖端出版有限公司 出版
MEGA DRIVE對應版

感謝大家魅力支持,本書熱情銷售中！



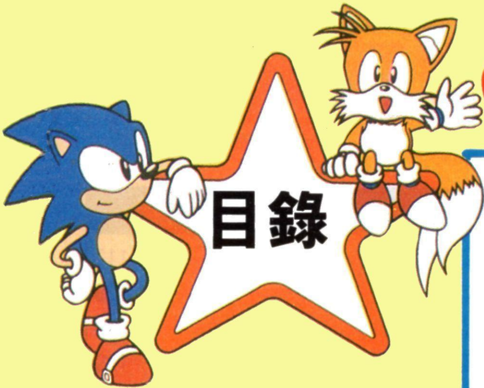
SHINING FORCE2
光明與黑暗續戰篇2 完全攻略本

值得大家珍藏回味的攻略本！
光明軍蓄勢再度出發!!

熱情消費價:每本250元

日本ASCII授權中文版
尖端典藏攻略本系列

尖端出品　必屬佳作
出版社／尖端出版有限公司　TEL：(02)218-1582
總經銷／農學股份有限公司　TEL：(02)917-8022
全省各大電玩專賣店均有售！



CONTENTS

總索引 —— 2

圖表之看法 —— 8

☆動作遊戲（150款） 9
ACTION GAMES

☆射擊遊戲（75款） 60
SHOOTING GAMES

☆運動遊戲（66款） 86
SPORTS GAMES

☆模擬遊戲（54款） 109
SIMULATION GAMES

☆角色扮演遊戲(42款) 128
ROLE PLAYING GAMES

☆賽車遊戲（24款） 143
RACE GAMES

☆偵探&益智遊戲(33款) 152
ADVENTURE&PUZZLE GAMES

☆其他類型遊戲(24款) 164
ETCETERA GAMES

全468款

週邊設備總覽 —— 173

MD MEGA-CD秘技大事典 —— 177

MD MEGA-CD新作發行表 —— 207

革新版

TOP
MEGA DRIVE
特輯



革新版 MEGA DRIVE 特輯 總索引

注音	卡名	頁碼
ㄅ・ㄆ	巴賽隆納奧運	95
	不平衡先生	163
	北斗神拳	11
	笨賊記	158
	棒球聯盟	87
	蝙蝠俠	15
	蝙蝠俠大顯神威	38
	暴力剋星	32
	暴速超人	53
	暴力足球	90
	柏青哥公主傳說	167
	爆笑海底城 II	42
	播磨灘	100
	波斯王子	48
ㄇ	米老鼠	18
	米老鼠 II	28
	米老鼠與唐老鴨	37
	米格・29	121
	美國女孩	25
	美國女孩 II	50
	美少女戰士	52
	美少女劍士	142
	馬貝魯遊園地	23
	冒險世界 III	27
	冒險世界 IV	59
	冒險少年綜合版	135
	秘境魔寶	134
	迷宮魔獸 II	141
	麥當勞叔叔	47
	密林戰士	48
	麻將龍	165
	夢幻戰士 III	20
	夢幻戰士	30
	夢幻格鬥	55
	夢幻籃球隊	97
ㄇ	夢幻模擬戰	112
	夢幻之星 II	129
	夢幻之星 III	130
	夢幻模擬戰 II	139
	夢幻之星復刻版	141
	夢幻之星 IV	141
	夢見館物語	162
	螞蟻超人	56
	蒙大拿盃足球	91
	蒙大拿盃足球 II	92
	摩登原始人	44
	摩納哥賽車	144
	模擬地球	123
	魔鬼剋星	14
	魔界妖子	20
	魔王連獅子	26
	魔界煉獄	29
	魔法師傳奇	33
	魔法颱風	34
	魔域爭輝	68
	魔種	69
	魔幻兵器	74
	魔鬼終結者	84
	魔法門	138
	魔天創滅	140
	魔眼殺機	142
	魔鬼破壞車	147
	魔法少女	154
	魔法寶石	159
	魔法氣泡	162
	魔法寶石 III	162
	魔珠歷劫	171
	蠻牛	95
ㄈ	狒狒傳說	31
	復仇剋星	150

注音	卡名／頁碼	
ㄈ	復仇者奧剛	155
	瘋狂大賽車	146
	福星小子	163
ㄉ	大魔界村	11
	大地槍聲	19
	大魔獸	25
	大野獸	37
	大魔神	39
	大旋風	65
	大航海時代	115
	大航海時代Ⅱ	125
	大政界	126
	冬季奧運會	102
	地底世界	31
	地獄火	66
	地面大作戰	160
	迪克崔西	20
	鬥技王	133
	頂尖高爾夫球員	93
	頂尖高爾夫	99
	達爾文4801	64
	第三次世界大戰	127
	電光領航員	76
	電子作戰	79
	電忍銀河號	80
	殿樣的野望	169
	點子精靈	54
ㄊ	天空魔城	11
	天下統一	113
	天下布武	122
	天舞三國志	122
	太空入侵者90	66
	太空戰鬥機Ⅱ	69
	太平記	114
	太閣立志傳	120
	太空防衛戰	153
	台維斯盃網球	106
	突擊先鋒	64
	唐老鴨	29
ㄊ	屠龍記	59
	屠魔大戰	79
	通訊棒球賽	89
	通訊麻將	165
	提督的決斷	117
	鐵甲戰機	20
ㄋ	女神誕生	29
	女子摔角	89
	紐西蘭故事	13
ㄌ	另一個世界Ⅱ	10
	立體空戰	63
	立體方塊	161
	洛克超人Ⅱ	57
	流星之鎧	138
	旅鼠總動員	161
	狼人戰士	50
	浪漫創世紀	131
	連珠拼盤	159
	雷狐特攻隊	24
	雷射戰機	65
	雷電傳說	73
	雷霆計劃	110
	零翼	72
	亂馬½白蘭愛歌	156
	領土爭奪戰	119
	綠野高爾夫	101
	綠野高爾夫Ⅱ	105
	龍鳳神偷	22
	龍虎拳	59
	聯合縮小軍	84
	藍波Ⅲ	12
	藍色霹靂號	61
	藍寶石之謎	153
	羅德島戰記	129
	蘭克船長	56
	蠟筆小新	54
ㄍ	光明與黑暗	131
	光明與黑暗續戰篇	133
	光明與黑暗續戰篇Ⅱ	134

注音	卡名／頁碼	
ㄍ	光明與黑暗續戰篇ＣＤ	139
	光明八勇士	137
	怪獸競技場	28
	怪獸超人	40
	格鬥宮殿	17
	格鬥３人組	24
	格鬥３人組Ⅱ	38
	格鬥３人組Ⅲ	55
	格鬥王	28
	格蘭達戰役	68
	鬼屋歷險Ⅱ	35
	鬼屋歷險Ⅲ	39
	鬼斧神工	105
	港都少年	133
	鋼鐵帝國	75
	鋼鐵戰士	81
	灌籃８人賽	107
ㄎ	孔雀王Ⅱ	12
	卡斯戰機	63
	快打拳頭	23
	快打旋風Ⅱ四大天王版	44
	狂野泰國拳	97
	空魂	70
	空戰剋星	71
	空牙	73
	空戰神兵	77
	凱撒大帝	111
	凱撒大帝Ⅱ	116
	恐龍大作戰	116
	恐龍大作戰Ⅱ	122
	開天闢地	120
	骷髏王	33
ㄏ	火激	21
	火箭騎士大冒險	43
	火鳥出擊	82
	火焰鬥球兒	94
	火爆足球	100
	火焰島歷險	167
	幻影都市	137

注音	卡名／頁碼	
ㄏ	虹島	16
	海豚大冒險	43
	海豚大冒險Ⅱ	58
	航空產業	118
	航空產業Ⅱ	128
	荒野機車賽	151
	荒野機車賽Ⅱ	148
	黑洞攔截	49
	黑暗魔導士	124
	黃金戰士	134
	猴島小英雄	157
	環保戰士	58
	繪圖藝術家	171
	歡樂保齡球	87
	歡樂彈珠台	170
	懷鄉號事件	154
ㄐ	江川卓超級聯盟	108
	究極之虎	71
	決戰空間	72
	救援大作戰	41
	救人遊戲	46
	救援行動	78
	假面英雄	131
	街頭快打	50
	將棋之星	166
	緊急任務	19
	精靈神世紀	135
	機動雙警	14
	機器戰警對魔鬼終結者	58
	機動警察	154
	積架—ＸＪ220	150
	鮫！鮫！鮫！	67
ㄑ	俏姑娘	156
	拳擊大賽	88
	拳王爭霸戰	102
	球界道中記	91
	雀偵物語	166
	雀皇登龍門	168
	趣味大猜謎	169

注音	卡名／頁碼	
ㄑ	慶應游擊隊	82
	騎士傳說	121
ㄒ	小松先生	10
	小叮噹夢冒險	39
	小魔女	61
	小丸子	166
	西洋封神榜	65
	吸血鬼殺手	55
	邪神	38
	星際警長	67
	星際大戰	83
	星際怒濤	139
	星際歷劫記	153
	信長野望～武將風雲錄	114
	信長野望～全國版	121
	信長野望～霸王傳ＣＤ	125
	信長野望～霸王傳	126
	修羅之門	117
	雪人兄弟	42
	旋轉球	46
	旋風戰記	74
	旋轉方塊	159
	笑面黑福神	157
	新夢幻仙境	129
	新創世紀	142
	虛幻世界	156
ㄓ	中嶋悟Ｆ—１英雄	147
	侏羅紀公園	47
	重裝機兵	13
	重裝諾瓦	45
	真人快打	33
	真人快打完全版	56
	真女神轉生	140
	蜘蛛人	26
	諸神紀世	113
	諸神的黃昏	141
	斬～夜叉圓舞曲	111
	戰斧	13
	戰斧Ⅱ	30
ㄓ	戰斧Ⅲ	42
	戰場之狼Ⅱ	25
	戰鬥瑪莉亞	75
	戰鬥瑪莉亞Ⅱ	85
	戰鬥高爾夫	90
	戰鬥球	98
	戰鬥傳說	125
	戰鬥先鋒	127
	戰國傳奇	130
	職業籃賽	94
	職業冰上曲棍球	96
	職業撞球	167
ㄔ	出擊飛龍	16
	成吉思汗～元朝秘史	119
	成吉思汗～元朝秘史ＣＤ	124
	城市遊俠	155
	衝破火網	63
	衝破火網Ⅲ	81
	衝鋒飛車	148
	超級忍	12
	超級忍Ⅱ	43
	超能力小子	34
	超級格鬥戰士	36
	超級快打旋風Ⅱ	52
	超級飛狼	71
	超級幻想空間	75
	超級籃球賽	88
	超級排球	90
	超音球Ⅱ	94
	超級杯美式足球	101
	超級聯盟ＣＤ	101
	超級高爾夫	108
	超級大戰略	110
	超級大戰略Ⅱ	112
	超級機車賽	144
	超級駕駛	145
	超級瘋狂大賽車	147
	超級摩納哥賽車Ⅱ	151
	超級追蹤ＨＱ	151

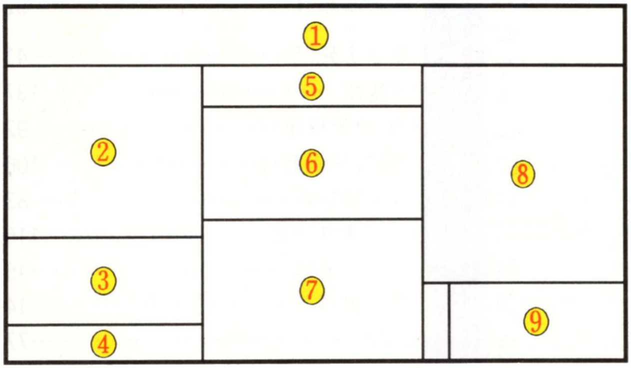
注音	卡名／頁碼	
ㄔ	超級魔術方塊	158
	超鬥龍烈傳	170
ㄕ	上海Ⅲ	161
	史萊姆世界	34
	史上最大倉庫番	158
	世界末日	62
	世界足球賽	87
	世界盃足球冠軍賽	104
	世界杯雀豪賽	168
	石中劍	130
	神奇王子大冒險	18
	神奇男孩	19
	神界	40
	神奇狗	48
	神釣手	117
	神秘陷阱Ⅲ	155
	神奇方塊	160
	沙諾夫	36
	閃電小組Ⅱ	27
	閃電出擊Ⅱ	62
	閃電出擊Ⅲ	64
	閃電出擊Ⅳ	76
	閃電少女	76
	閃電戰鬥	80
	閃電超人	157
	時空女孩	49
	時空戰士Ⅱ	61
	時空大戰略	120
	時空異變	132
	聖劍王子	23
	聖騎士戰記	111
	實驗飛行兵器	78
	實戰美足	96
	雙截龍Ⅱ	30
	雙鎗	85
	獸王記	10
	摔角大賽	91
	摔角列傳	93
ㄖ	忍者小飛俠	35

注音	卡名／頁碼	
ㄖ	忍者龜	37
	忍者蛙	40
	忍者戰士	49
	忍者龜Ⅱ	59
	忍者武雷傳說	114
	熱血足球	95
ㄗ・ㄘ	自己中心派	165
	自己中心派Ⅱ	168
	最後決戰	17
	紫禁城	12
	叢林風暴	85
ㄙ	三國志～亂世群英	112
	三國志Ⅱ	115
	三國志Ⅲ	118
	三國志ⅢＣＤ	123
	四天明王	15
	四輪機車賽	145
	死亡入侵	136
	送報僮	35
	速度之王	145
	森林守護神	27
	賽馬大亨	124
ㄧ	一對一籃球	100
	永生不滅	46
	伊蘇國Ⅲ	132
	妖獸之王	45
	夜襲戰士	81
	音速小子	24
	音速小子Ⅱ	36
	音速小子Ⅲ	57
	音速小子ＣＤ	51
	音速小子彈珠台	172
	幽遊白書外傳	163
	亞克斯傳奇	22
	亞生命戰記	77
	亞爾斯蘭戰記	127
	亞克斯Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	138
	異形風暴	22
	異獸王國	32

注音	卡名／頁碼
	異獸王國Ⅱ……53
	異形鐵人……70
	異次元戰記……136
	野球聯盟'91……92
	遊戲百科Ⅰ、Ⅱ……172
	影武者……18
	銀河快鎗手……47
	銀星戰機……82
	銀河飛將……84
	銀河帝國……123
	銀翼殺手……144
	翼族戰士……70
ㄨ	王者之劍Ⅱ……15
	外星戰將……16
	外星哥倆好……32
	外星人樂團……135
	午夜逆襲……21
	瓦德那森林……21
	未來橄欖球……89
	未來棒球……108
	巫術神界……26、132
	尾崎高爾夫……88
	武士道……54
	武者銀河號……69
	武裝雄鷹……72
	烏龍將軍……110
	無敵金剛009……51
	溫布頓網球……106
	萬獸之王……113
	網球公開賽……93
ㄩ・ㄡ	宇宙達人……62
	宇宙戰艦……74
	宇宙繼承者……80
	宇宙奇兵……118
	原子機器畫……68
	歐洲戰記……116
	歐洲戰線……119
ㄚ・ㄜ	阿拉丁……44
	惡魔彈珠台……170

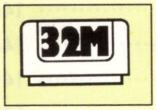
注音	卡名／頁碼
ㄚ・ㄜ	惡龍彈珠台……172
	餓狼傳說……41
	餓狼傳說Ⅱ……52
英文・數字	００７死鬥……41
	３隻眼……137
	'92世界杯足球……92
	'94ＮＢＡ籃球……106
	Ａ×101……83
	Ａ列連進行曲……115
	Ｂ・Ｏ・Ｂ……45
	ＤＪ男孩……14
	Ｆ22……77
	ＦＩＦＡ世界盃足球……104
	ＦⅠ英雄……146
	ＦⅠ競技場……146
	ＦⅠ英雄賽車手……148
	ＦⅠ英雄ＣＤ……149
	ＦⅠ競技場ＣＤ……149
	ＦＺ戰記……17
	Ｊ聯盟足球賽……97
	Ｊ聯盟超級射手……99
	Ｊ聯盟超級射手完全版……103
	Ｊ聯盟超級射手Ⅱ……104
	ＬＨＸ戰鬥直昇機……78
	ＮＢＡ公牛對湖人……98
	ＮＢＡ冠軍賽公牛對拓荒者……99
	ＮＦＬ美式足球'94……102
	ＮＢＡ　ＪＡＭ……107
	ＮＢＡ籃球……107
	OUT RUNNERS……149
	ＰＧＡ環球高爾夫Ⅱ……98
	ＲＢ14棒球……96
	ＳＥＧＡ大集合……171
	ＳＤ夢幻戰士……31
	Ｖ型戰鬥……67
	ＶＶ……83
	ＶＲ賽車……150
	ＷＷＦ摔角限定版……103
	ＷＷＦ摔角……103

表格內容看法



①遊戲中文名稱、日文名稱及型態、容量
②遊戲畫片
③廠商、價錢等遊戲資訊
④各方綜合評價數字
⑤遊戲難易度及優良表現圖識
⑥遊戲內容解說
⑦遊戲重點介紹
⑧遊戲特色畫面說明
⑨對應功能圖識

圖識解法



代表的意思是卡帶的容量數，由１Ｍ一直到４０Ｍ都有。



重視面畫的玩家，要特別注意這符號，它的出現代表畫面正點。



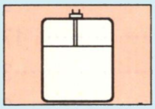
符號中的星星，意味著耀眼，這正是名作遊戲的符號。



耳機、音符、不錯這正是代表音樂到達水準以上的符號。



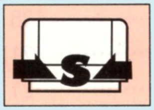
ＳＡＶＥ，這可不是普通的儲存，這可是對應主機上的記憶。



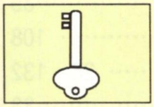
遊戲中如果可使用滑鼠進行的話，我們會將這符號標上。



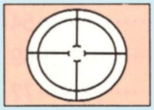
這是一般ＲＰＧ最常有的，最普通的電池記憶。



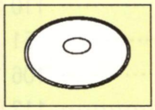
由卡帶上的ＳＡＶＥ字樣可知，這是對應儲存卡帶的符號。



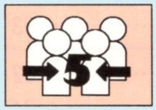
密碼同鑰匙一樣有打開物品的功能，因此這符號代表密碼接關。



看到了這瞄準器，玩家應該曉得符號的意思——對應光線槍。



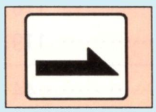
這一符號，玩家一看便知道它的含意，正是高容量的ＣＤ片。



五人同樂的遊戲，就會放上這——五人對應搖桿的符號。



可來可返，無限制次數，這正是無限接關的代表。



這符號，玩家可能較難理解，它是代表限制次數接關。

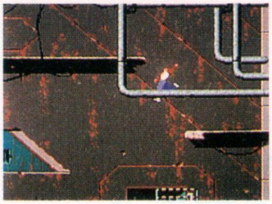
動作遊戲(150款)

ACTION GAMES



另一個世界Ⅱ　フラッシュバック

12M



●太陽電子
●93年12月25日發售
●￥8000
●單打

評價　72

難

【解說】帶有AVG探索要素的新型動作遊戲。一名偶然得知外星人已化為人類並準備侵略地球的調查員為阻止事件展開行動。

【重點】連撿東西、蹲下、攀岩壁等小動作都做得很細緻，不像以前只能看到一團霧，標題展示畫面也令人讚揚，但每次玩之前須先輸入密碼很麻煩。

仔細搜查各處，調查線索，找出外星人的真正意圖。



對應等媒體

獸王記　獸王記

4M



●SEGA
●88年11月27日發售
●￥5800
●雙打

評價　50

普

【解說】這是移植自可於各舞台中得取精神球而變身成為龍、熊等動物的大型電玩名的遊戲。

【重點】本款遊戲可雙打，而且移植完成度很高，然而單調的舞台及雙打時畫面過窄是其缺點。但以MD初期作品的角度看來，其完成度及畫面迫力都不錯。

在收集 3 個精神球後便可變為獸人。種類共有 5 種。



對應等媒體

小松先生　おそ松くん

2M



●SEGA
●88年12月24日發售
●￥5500
●單打

評價　40

難

【解說】這是由赤塚不二夫的原作漫畫所改編的遊戲。在遊戲中我們要操作主角，救出被捕的兄弟，武器為小鋼珠及各種道具。

【重點】遊戲畫面與漫畫及卡通很接近，看起來原作的味道十足。然而操作都不順暢，舞台構成也稍嫌單調。除外，在獎金舞台中也常會看到有趣的畫面。

在舞台的途中我們可以找到一家商店，並進行各種遊戲。

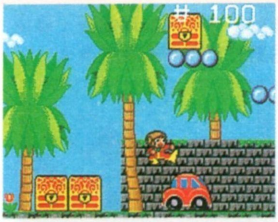


對應等媒體

ⒸSUN SOFT　ⒸSEGA　ⒸSEGA　Ⓒ SEGA 1988 Ⓒフジオ・プロ 講談社 スタジオぴえろ

天空魔城　アレックスキッド

2M



難

【解說】這是SEGA第三代主機時之遊戲軟體的續作（這是否會成為這款作品的最終作），在11個舞台中利用各種道具與敵對決。

【重點】雖然這是SEGA以前作品的最新作，然而遊戲的畫面、內容等都較以往的作品差。操作性變得相當的棘手，而且靠運氣的猜拳也令人相當的無法接受。

在猜拳屋中猜輸及對頭目戰時失手都很令人無法接受。



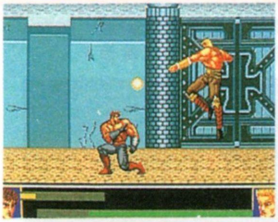
●SEGA
●89年２月10日發售
●￥5500
●單打

評價　40

對應等媒體

北斗之拳　北斗の拳

4M



難

【解說】這也是前代主機遊戲的續作。這次將漫畫原作的「天帝篇」及「修羅之國篇」忠實移植。移動、迷宮、成長等具創意。

【重點】畫面變得更真實，而移動及迷宮的設定使得遊戲節奏變差了。另外，在「修羅之國篇」中過多的角色被刪掉了，而且對頭目戰時也只能用百裂拳而已。

雖在交談後防禦力及攻擊力可提升，然而戰鬥却單調。



●SEGA
●89年７月１日發售
●￥6000
●單打

評價　50

對應等媒體

大魔界村　大魔界村

5M



超　☆

【解說】這是大型電玩熱門遊戲「魔界村」的續篇。其容量增加，且在穿著魔法之鎧時可用各種特殊攻擊。還要破關兩次才行。

【重點】雖少部分的畫面並不佳，然而其整體演出接近完美。雖在攻略時要考慮武器的特性，然而無限接關可彌補難易度超高的不足。另外，製作群實力超強。

與大型電玩版相同，要破關２次才能見到真正破關畫面。



●SEGA
●89年８月３日發售
●￥6800
●雙打

評價　80

對應等媒體

©SEGA 1989 ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ©CAPCOM 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

第一滴血Ⅲ　ランボーⅢ

2M



●SEGA
●89年10月21日發售
●￥5500
●單打

評價　60

普

【解說】藍波為了救出被阿富汗軍所抓的同伴，他必須利用機槍，小刀等各種武器來前進。共有6個任務，奇數舞台有射擊畫面。

【重點】這是一款移植自電影名作的遊戲，其畫面真實感十足，尤其在奇數舞台後面的射擊畫面更是迫力十足。然而遊戲系統有些單調，且很容易就會被打倒。

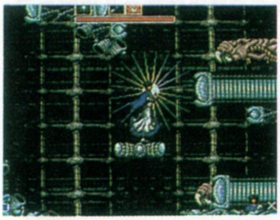
這就是3D的射擊畫面，要用弓箭打下直升機及戰車。



對應等媒體

孔雀王Ⅱ　孔雀王Ⅱ

3M



●SEGA
●89年11月25日發售
●￥6000
●單打

評價　60

難

【解說】這是移植自萩野真原作同名漫畫的作品，並且是以ACT的方式來呈現。目的為將復活的信長封印住。共有6個舞台。

【重點】在展示畫面中會介紹原作故事，因此對原作不熟悉的玩家可藉此了解一下。在遊戲中操作不容易，雖咒文的表現不錯，然而舞台的構成卻過於單調。

雖展示畫面不是動畫，然而卻可了解一下故事背景。



對應等媒體

超級忍　ザ・スーパー忍

4M



●SEGA
●89年12月2日發售
●￥6000
●單打

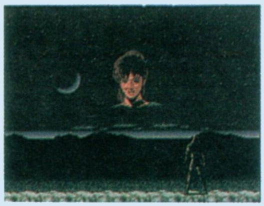
評價　82

難

【解說】為了幫師父報仇及救出未婚妻，朧流忍術的天才忍者必需利用4種忍術向前作戰。3個舞台則共有8個區域。

【重點】雖這是MD主機早期的作品，然而完成度卻很高，音樂也不錯。但是3個舞台都太長，且敵人也很麻煩。市面上的兩個版本以初代的頭目展現較佳。

與最終頭目對戰時要小心，不要讓未婚妻慘遭毒手。



對應等媒體

©1988 CAROLCO PICTURES INC. (USA&CANADA) CAROLCO INTERNATIONAL N.V.(ALL OTHER COUNTRIES) ©1989 SEGA ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED DUPLICATION IS STRICTLY PROHIBITED. ©荻野真／集英社 ©SEGA 1989

戰斧 ゴールデンアックス

4M



●SEGA
●89年12月23日發售
●￥6000
●雙打

評價 67

難 ☆

【解說】這是移植自大型電玩的遊戲。由 3 位角色利用劍及魔法來斬妖除魔。其中有 2 人對戰及淘汰賽等模式，共有 8 個舞台。

【重點】遊戲中各角色會使用不同的武器及魔法。而充滿舞台時代背景味道的敵人在後半會越來越強。然而其背景音樂、畫面英語訊息等却令人難以接受。

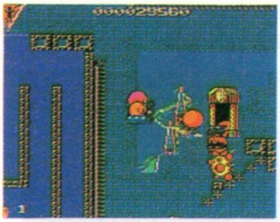
進入下個舞台前會有這樣的畫面。可了解其中的內容。



對應等媒體 ➡

紐西蘭故事 ザ・ニュージーランドストーリー

4M



●泰德
●90年 3 月 3 日發售
●￥6800
●單打

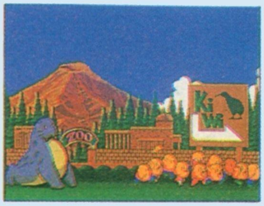
評價 72

難

【解說】這是泰德加入ＭＤ軟體製作後的第一款作品，主角為了救出被抓的伙伴，他必須在複雜的迷宮中冒險前進。

【重點】本遊戲的系統及頭目等都與大型電玩版相同，而且也有各種武器。然而舞台在改造後却變得相當的困難。雖敵人很可愛，但只要被打中一發就會死亡。

這就是此遊戲的展示畫面。然而難度卻很高。



對應等媒體 ➡

重裝機兵 重装機兵レイノス

4M



●美賽亞
●90年 3 月30日發售
●￥6000
●單打

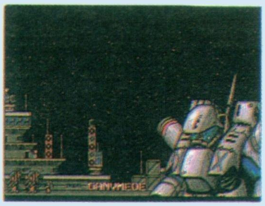
評價 57

超 ☆

【解說】這是橫向捲軸的機器人動作遊戲。武器等設定則機械味十足，遊戲中共有 8 個舞台，SFC版「重裝機兵」是其續作。

【重點】武器相當豐富，而且故事的展開也是科幻味十足。然而操作複雜，難度很高，初次接觸的人很難上手。另外角色小，體力恢復慢等都是其缺點。

遊戲開始後的動畫令人讚賞。但不用秘技不可能破關。

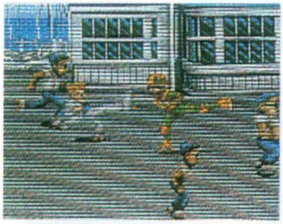


對應等媒體 ➡

©SEGA 1989 ©TAITO CORP 1990 ©NCS CORP. 1990

DJ男孩　DJボーイ

4M



普

【解說】這是移植大型電玩的遊戲。主角穿著溜冰鞋與奪走自己愛人的頭目對決。一邊聽RAP的背景音樂，一邊打倒敵人。

【重點】畫面背景美國風味十足，且畫面及背景音樂在當時算是相當有創意的。然而操作性及強制捲軸的採用卻褒貶各半。遊戲不能接關，所以要好好把握。

●SEGA
●90年 5 月19日發售
●￥6000
●單打

評價　65

展示畫面與遊戲畫面，感覺很不錯。



對應等媒體

魔鬼剋星　ゴーストバスターズ

4M



普

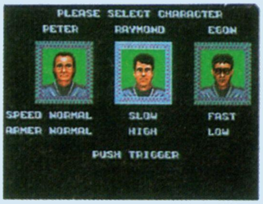
【解說】這是移植同名電影的作品。我們可從三位主角中選出一位，幫助街上的人來抓鬼。在過關後可得賞金，並用錢買武器。

【重點】活用了電影中的設定，使遊戲變得有趣了許多。然而內容卻太過依賴原作，缺乏創意，雖捉鬼的光束不錯然而操作性却不佳，不能依鬼的行動來操作。

●SEGA
●90年 6 月30日發售
●￥6000
●單打

評價　65

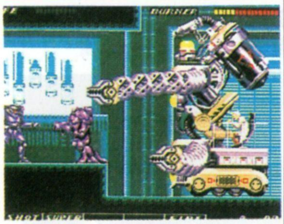
角色與電影中的人物相同，而事件也與電影一樣。



對應等媒體

機動雙警　ESWAT

4M



難

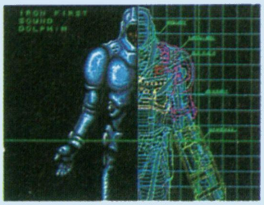
【解說】這是以未來為舞台的橫向動作遊戲。舞台 1 ～ 2 穿普通的警察服裝，3 以後則可裝備 5 種類的武器來強化戰鬥能力。

【重點】各舞台的設計及視覺上的演出相當的不錯，而且角色的動作也相當有水準，然而，各舞台過分注重攻略法使得遊戲節奏不佳。

●SEGA
●90年 7 月14日發售
●￥6000
●單打

評價

強化後的裝備操作很麻煩，但角色的感覺却很刺激。

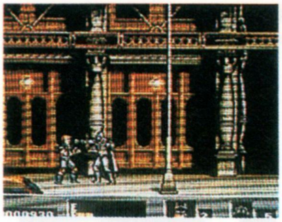


對應等媒體

ⒸSEGA 1990 ORIGINAL GAME ⒸKANEKO 1989 ⒸACTIVISION, INC. 1984 Title of the Computer Program. This game has been manufactured under license from ACTIVISION, INC., U.S.A. and ("name of computer Program") and Activision® are trademarks of Activision, Inc. ⒸSEGA 1990

蝙蝠俠　バットマン

4M



●太陽電子
●90年 7 月27日發售
●￥6500
●單打

評價　72

普

【解說】這是移植自轟動一時的電影的遊戲。在遊戲中可利用拳、踢及蝙蝠俠的武器向小丑挑戰。另外還準備有STG的舞台。

【重點】畫面傳達出電影中以黑色為主的氣氛，在利用蝙蝠車來射擊時，玩家們一定會興奮得受不了。然而彈數受限，且對頭目時若無特殊武器則幾乎不會贏。

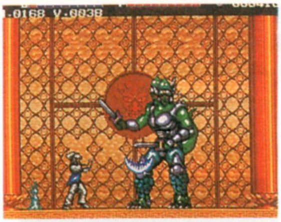
本遊戲的賣點在蝙蝠車及其他道具使用時的射擊畫面。



對應等媒體

四天明王　四天明王

4M



●西克瑪商事
●90年 8 月10日發售
●￥6200
●雙打

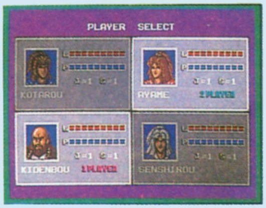
評價　57

難

【解說】承受四大明王力量的 4 位年輕人為了打破阿修羅的野心而戰。所操作的角色可隨時更換，另外能力值可利用道具來提升。

【重點】角色能力差別很大，因此要依不同的情況來使用。然而若不好好的提升各角色能力，要用時將會無法發揮。另外，舞台的設計較難，且不易打中對方。

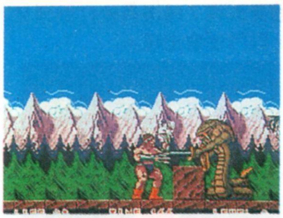
可隨時改變角色，在ＨＰ變少時便要馬上更換角色。



對應等媒體

王者之劍 II　ラスタンサーガ II

4M



●泰德
●90年 8 月10日發售
●￥6800
●單打

評價　60

難

【解說】這是移植自同名大型電玩版的遊戲。主角以聖地為舞台與魔物們對戰。武器有盾、劍、鐵爪等 3 種，舞台共有 6 個。

【重點】移植度很高，畫面及音樂也與原作很接近，但連原作的缺點也一起移植了。然而敵人的習性却使難度提升了。但只要留心進攻、防禦時機則應無問題。

本款遊戲的畫面及敵人角色也算是它的特徵之一。

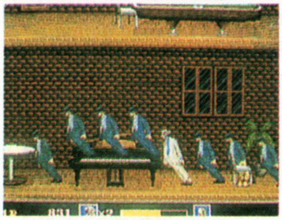


對應等媒體

TM&Ⓒ1989 DC COMICS Inc. ⒸWARNER BROS.INC. Ⓒ1990 SUNSOFT ⒸSigma Enterprises Inc. ⒸTAITO CORP. 1990

外星戰將　MOON WALKER

4M



●SEGA
●90年８月25日發售
●￥6000
●雙打

評價　77

難 ☆

【解說】這是移植麥克・傑克森所主演電影的遊戲。遊戲中麥克要救出被抓的孩子們。共有６個舞台，在３Ｄ射擊畫面中對決。

【重點】這與大型電玩版完全不同，在廣闊的畫面中冒險相當的不容易。然而主角的舞蹈動作及尖叫聲却很有意思。另外，機器人麥克也很有意思。

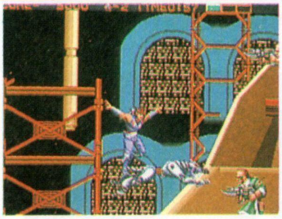
麥克在各舞台都會展現他那獨特的叫聲，不可錯過。



對應等媒體

出擊飛龍　ストライダー飛龍

8M



●SEGA
●90年９月29日發售
●￥7000
●單打

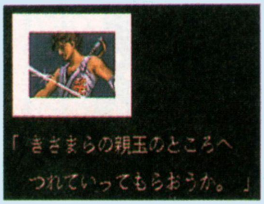
評價　75

難 ☆

【解說】這是由卡普空的大型電玩版的移植。以未來為舞台，飛龍必須要阻止惡魔征服世界。遊戲中一共由５個舞台所組成。

【重點】飛龍在各種動作的表現下相當的精彩。其完成度相當的高，雖有部份刪除，但還是相當的忠實於原作。然而畫面交替時却有點中斷的感覺，相當可惜。

在各個舞台後便可看到這種畫面。但很可惜沒有聲音。



對應等媒體

虹島　レインボー・アイランド・エキストラ

4M



●泰德
●90年10月５日發售
●￥6800
●單打

評價　77

難

【解說】這是泰德所移植的同名大型電玩版的續作。主角可不斷利用彩虹魔法來攻擊，而且玩家可選擇普通模式或特殊模式。

【重點】遊戲角色若隱若現，而且道具的種類相當的豐富，在開始時相當容易，適合初玩的人。然而過關後却看不到真的過關畫面，且遊戲的整體有些單調。

如果取得７種道具後打倒頭目，則門便會出現。

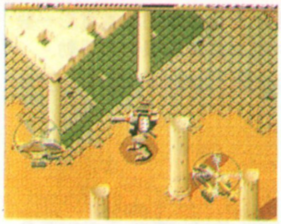


對應等媒體

Notice of Copyright and Trademark "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER ™" video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER ™" video game program codes ©1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture "MOONWALKER" ©1988 Ultimate productions. ©CAPCOM 1989 REPROGRAMMED GAME ©SEGA ©TAITO CORP 1990

ＦＺ戰記　ＦＺ戰記ＡＸＩＳ

4M



●狼組
●90年10月10日發售
●￥6800
●單打

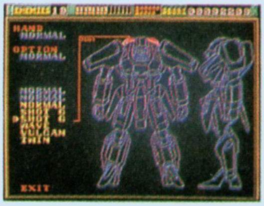
評價　65

難

【解說】這是一款斜上方視點的機器人動作射擊遊戲。我們必須操作自己的機器人，在舞台中打倒指定的對手。共有７個舞台。

【重點】其設定及機器人的系統本身相當的精細，適合喜愛機器人的玩家。然而，機器人的動作却不佳，而且平衡度不足，操作也太複雜，玩起來有些單調。

可依自己的喜好來為機器人做各種不同的著裝。



對應等媒體

格鬥宮殿　ファットマン

5M



●SANRITU
●90年10月12日發售
●￥7800
●雙打

評價　57

超

【解說】這是海外個人電腦的移植版。主角REX必須與８種敵人交手。在勝利後便可取得賞金，用這賞金來買特殊的道具。

【重點】本遊戲中因沒有防禦及攻防概念的設計，所以喜好戰略的玩家若買了，則可能會失望，另外敵人手段很卑劣，而且操作性不佳。

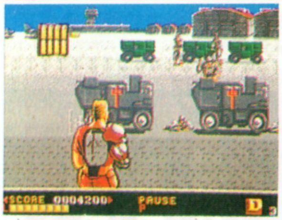
角色有奇怪的特徵。而且也有許多特別的特技。



對應等媒體

最後決戰　ダイナマイトデューク

4M



●SEGA
●90年10月27日發售
●￥6000
●單打

評價　65

普

【解說】這也是移植自大型電玩版的作品。我們要一邊躲開敵人的進攻，一邊在３Ｄ畫面中打倒對手及頭目。共６個舞台。

【重點】結合了格鬥及射擊的要素，而且舞台很有趣。其難度比大型電玩版要簡單。然而操作時因要移動準心，所以很不順暢，而對頭目時的拳及踢也不好用。

通過３Ｄ射擊畫面後，我們就可以與頭目一對一戰鬥。

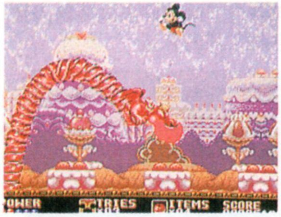


對應等媒體

©1990 WOLF TEAM ©SANRITU 1990 © ACTIVISION ©SEIBU KAIHATSU 1989 REPROGRAMMED ©SEGA 1990

米老鼠大冒險　アイラブミッキーマウスふしぎのお城大冒険

4M



●SEGA
●90年11月21日發售
●￥4800
●單打

評價　70

普

【解說】這是以米老鼠的世界為背景的動作遊戲。米老鼠為了救出被魔女抓走的女友，他必須集齊７顆寶石，向５個舞台冒險。

【重點】米老鼠在充滿迪斯耐味道的背景中移動的動作相當精彩。且舞台設計佳，道具種類也多，尤其糖果舞台更是不可錯過。另外音樂等也設計的相當不錯。

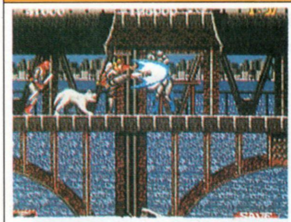
展示畫面就有如欣賞電影一般。結束畫面也很令人感動。



對應等媒體

影武者　シャドーダンサー

4M



●SEGA
●90年12月１日發售
●￥6000
●單打

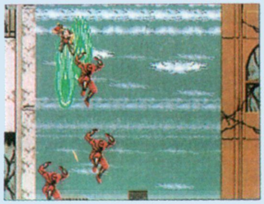
評價　72

難

【解說】這是將舞台稍作修改的大型電玩移植版。玩家必須救出被抓的人，帶著身邊的忍者小狗向前進，幫父親報仇。

【重點】雖舞台及忍者小狗的操作與大型電玩不同，但它卻進步了許多。雖然重點的演出及音樂都很棒，但最後舞台的難度卻叫人無法接受。

反向的加分舞台。只要在左邊連射即可。音樂不錯。



對應等媒體

神奇王子大冒險　まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

4M



●SEGA
●90年12月15日發售
●￥4800
●單打

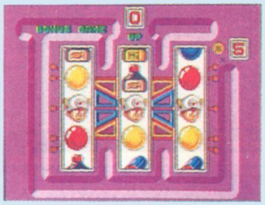
評價　57

難

【解說】其目的在使被魔界帝王分割成７段的世界恢復。在得到分散於各地的道具後，主角便可進行各種攻擊，也有加分遊戲。

【重點】利用披風在空中滑行及各種道具的攻擊很有趣。但開始時不易上手的操作性及太難的頭目，複雜的舞台等都不是低年齡層所能接受。但加分遊戲不錯。

收集藏在舞台中的硬幣後便可玩角子老虎。

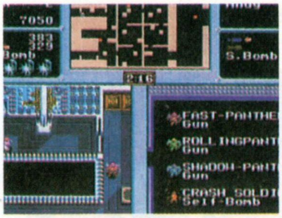


對應等媒體

©1990 The Walt Disney Company　Produced by Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved. 1990 ©SEGA 1990 ©YOJI KATAKURA／SHOGAKUKAN・STUDIO PIEROT

緊急任務　クラックダウン

4M



●SEGA
●90年12月20日發售
●￥6000
●雙打

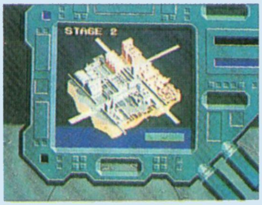
評價　62

難

【解說】這是移植自同名大型電玩版的遊戲。玩家在夢想征服世界的組織基地內與敵作戰，在限制的時間及彈數下完成任務。

【重點】畫面的構成幾乎與大型電玩版相同，我們可利用牆來躲開攻擊，而且角色的設計也很精細。然而某些角色過小，所以視覺不佳。雙打時會變得較簡單。

這是基地的全景，敵人的子彈很小，所以要特別注意。



對應等媒體

神奇男孩　モンスターレア

4M



●SEGA
●90年12月12日發售
●￥6000
●雙打

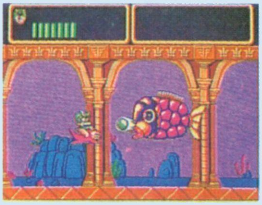
評價　57

難

【解說】這是神奇男孩系列的第3款作品，SEGA同名大型電玩的移植版，各舞台為強制捲軸，也有射擊舞台。武器十分豐富。

【重點】雖移植度較PCE為差，但內容却較吸引人。然而在各舞台中要取得各種武器才能前進，所以遊戲性較差。另外雙打處理不佳及結局不夠精彩都很可惜。

在射擊舞台若被打到一次，則武器便會恢復原狀。



對應等媒體

大地槍聲　ゲイングランド

4M



●SEGA
●91年1月3日發售
●￥6000
●雙打

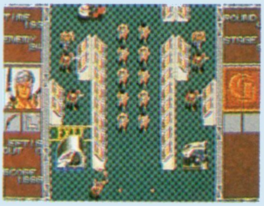
評價　70

普

【解說】這是SEGA同名大型電玩版的移植版。打倒全部敵人或將同伴全部救出便算過關，其中連MD的原創舞台共有50舞台。

【重點】因畫面比例，遊戲本身的差異，但得玩家們可能會覺得與大型電玩版不同。其畫面不錯，適合雙打。而且同伴也多達20位，戰略性相當的強。

MD版加了全新的10個舞台。背景則是用SEGA的背景哦！

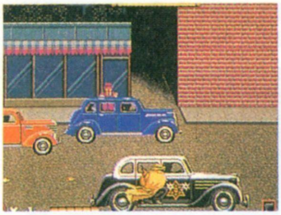


對應等媒體

ORIGINAL GAME ©SEGA/WESTONE 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990 ©SEGA 1988,1990

迪克崔西　ティック・トレイシー

4M



●SEGA
●91年３月１日發售
●￥6000
●單打

評價　72

普

【解說】這也是移植自漫畫、電影的遊戲，我們可利用拳頭、手槍來對付附近的敵人，用機關槍攻擊對街的敵人，共有６個舞台。

【重點】我們可利用機槍來打倒對街的敵人，但是必須分別使用３個按鈕及舞台的構成過於單調等都很可惜。不過連接各舞台間的漫畫却很有原作的味道。

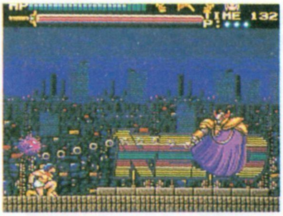
在各舞台間有這種畫面會出現。但全部都是英文顯示。



對應等媒體

夢幻戰士３　ヴァリスⅢ

8M



●日本通訊網路
●91年３月22日發售
●￥8400
●單打

評價　65

難

【解說】這是PCE　CD-ROM²的同名軟體刪除部分畫面及對白後的移植版。可使用３個角色，遊戲中也會說明Ⅰ、Ⅱ的內容。

【重點】８Ｍ的容量中有４Ｍ拿來製作畫面，因此各種畫面相當豐富。然而，在被打中一次後能力便會恢復到原來的狀態，所以與頭目戰時將會很辛苦。

這時因沒有MD-CD，所以畫面的製作就佔了容量的一伴。



對應等媒體

魔界妖子　魔物ハンター妖子

4M



●美賽亞
●91年３月22日發售
●￥6500
●單打

評價　60

超

【解說】這是移植自動畫的遊戲。女子高中生妖子變身後拿著破邪之劍向各種怪物挑戰。而舞台共有５關。

【重點】因立足點少，掉落後一次就死亡，而且敵人多、道具只有一種，所以難度很高，然而遊戲間的視覺畫面及頭目的設計都不錯。但背景音樂却不佳。

這是遊戲開始後妖子的展示畫面。看了之後會迷上她。

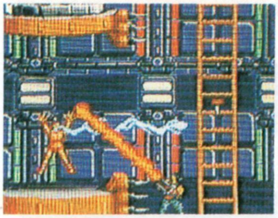


對應等媒體

©TOUCHSTONE CODES:©1990 SEGA OF AMERICA,INC,ALL RIGHT RESERVED. ©1991 TELENT JAPAN ©NCS 1991 ©MUTSUKI & MIYAO 1989

午夜逆襲　ミッドナイトレジスタンス

8M



●DATA EAST
●91年 3 月29日發售
●¥7800
●單打

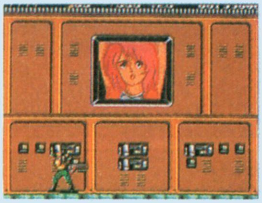
評價　78

普

【解說】這是DATA EAST加入MD後的第一款作品，也是大型電玩的移植版。玩家可利用各種武器救出被抓的家人。

【重點】畫面設計不佳，但各種武器及爆炸時的感覺很輕快。除了無法雙打外，其他的幾乎完全移植，如果喜愛原作，可買來玩一玩。其獨自開發的音源不錯。

這是頭目抓走人質的展示畫面。可看到家人的求救畫面。



對應等媒體

火激　火激

5M



●荷多比
●91年 4 月26日發售
●¥7700
●單打

評價　57

易

【解說】這是將大型電玩版重新編排後的移植軟體。在稍上方的視點下，我們可看到主角擊敵人的畫面。另外敵人也會講話哦！

【重點】加入的台詞使得遊戲變得更加的逼真。但是，其操作性普通，而且移植度也不錯，雖可看到畫面內部、跳躍，但很可惜的這並沒有什麼意義。

不斷上場的對戰者們每位都很可怕，但遊戲中卻……。



對應等媒體

瓦德那森林　ワードナの森SPECIAL

4M



●VISCO
●91年 4 月26日發售
●¥6300
●單打

評價　67

難

【解說】這是VISCO加入MD的第一部作品。玩家必須躲過各種陷阱，然後將被邪惡的魔術師抓走的妻子救出來。共有 6 個舞台。

【重點】其忠實的移植度及MD的原創頭目都會令人感動。而且其攻略的完整性也不錯。但其內容過於普通，而且接關時會因沒錢而無法買武器等都是其缺點。

他便是邪惡的魔術師。其畫面相當的有味道。



對應等媒體

©1991 DATA EAST CORP. ©1991 HOT・B CO., LTD. © 1988 KANEKO CO., LTD. © 1991 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

龍鳳神偸　ボナンザブラザーズ

4M



●SEGA
●91年５月17日發售
●￥6000
●雙打

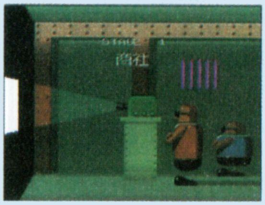
評價　72

易

【解說】這是SEGA同名的大型電玩版的移植。裝備著麻醉槍的正義小偸為找出邪惡商人製造偽鈔的證據而出發。

【重點】雖畫面不佳，但其演出却相當的有味道，另外遊戲的難度相當的低，雙打時却很有趣。而且加分舞台及部分舞台却被刪除，這是其令人覺得可惜之處。

舞台開始時調查建築物的下方。在此可看到一些畫面。



對應等媒體

亞克斯傳奇　アークス・オデッセイ

8M



●狠組
●91年６月14日發售
●￥8500
●雙打

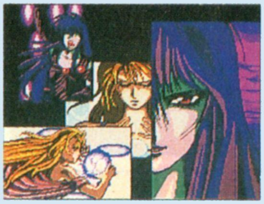
評價　57

難

【解說】這是MD以個人電腦版的作品以外傳的方式製作的遊戲。可從４位角色中選出２位，然後與迷宮內被抓的人組隊冒險。

【重點】其視點相當獨特，但却有將操作性犧牲的感覺。另外，因舞台複雜，所以無法１、２次便過關。整體的平衡度不佳，但却能令人享受到其中的樂趣。

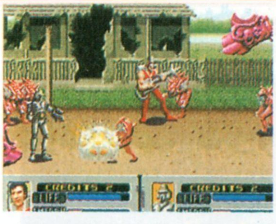
這就是它的展示畫面。但破關畫面却做得不好。



對應等媒體

異形風暴　エイリアンストーム

4M



●SEGA
●91年６月28日發售
●￥6000
●雙打

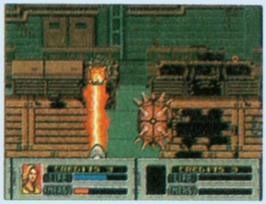
評價　75

普

【解說】其角色的操作很像「戰斧」，屬於格鬥動作型遊戲，在遊戲中玩家可操作３位角色，打倒來襲的異形怪物。

【重點】雖因容量的限制使得大型電玩版的展示畫面及部份頭目被刪掉，但攻擊模式及豐富的技巧却不容錯過，其操作性佳，在射擊舞台等很順暢。

在３Ｄ的射擊舞台中，我們要找出潛入商店中的異形。

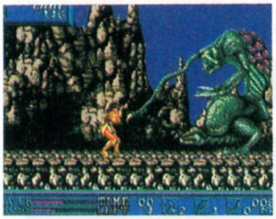


對應等媒體

©SEGA 1990,1991 © 1991 WOLF TEAM © 1990,1991 SEGA

聖劍王子　セイント ソード

4M



●泰德
●91年 6 月28日發售
●￥6800
●單打

評價 55

難

【解說】這是橫向展開的動作遊戲，人類的主角可在取得道具後變身為鳥人、魚人、半人馬等 3 種形態，向邪惡魔王挑戰。

【重點】雖遊戲為普通的動作遊戲，但在加入了變身的要素後使得其內容更加有趣。但因舞台太大，而且變身後的操作性不佳，所以使樂趣減半，但畫面不錯。

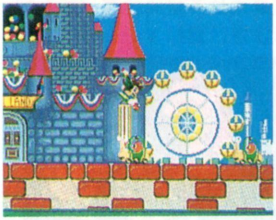
這是 3 種變身中最好笑的一種，但有時一定要變身才行。



對應等媒體

馬貝魯遊園地　マーベルランド

8M



●拿姆科
●91年 6 月28日發售
●￥7000
●單打

評價 67

難

【解說】這是重新編排89年發表的同名大型電玩的軟體。龍王族的王子為救出被地底王所抓的 4 位守護精靈而展開冒險。

【重點】雖有部份地區較難，但它充分了表現大型電玩的畫面旋轉演出。在區域數增加，新角色的加入後，其展開及難度變高了。另外，其畫面的水準很棒。

在與頭目對決時，有時我們要用猜拳或其它方式。



對應等媒體

快打拳頭　ストリートスマート

4M



●特雷哥
●91年 7 月19日發售
●￥6800
●單打

評價 60

易

【解說】這也是大型電玩版的移植。主角是一位空手道選手，以格鬥技大會的冠軍為目標。另外可自己下賭注，共 9 舞台。

【重點】技巧較少，而攻擊模式的成功與否的判定較快。另外，它已刪除了大型電玩版的雙打模式。然而畫面及背景製作不佳，但難度底，適合初玩者。

贏得勝利後便可與美女一同照像。但照片却不會改變。



對應等媒體

©TAITO CORP 1991 © 1989 1991 NAMCO LTD,ALL RIGHTS RESERVED ©TRECO 1991

音速小子　ソニック・ザ・ヘッジホッグ

4M



●SEGA
●91年 7 月26日發售
●￥6000
●單打

評價 92

難

【解說】這是SEGA盡全力開發的高速動作軟體。在南島中的 6 個舞台裏，音速小子必須要阻止邪惡的天才科學家艾克瑪。

【重點】其速度快得令人目不暇給，而且漂亮的畫面也是其他作品不能比的。其操作簡單，背景音樂佳，但各舞台 3 個區域相類似，且結局大致相同是其缺點。

只要取得50個以上的光環，則便可進入加分舞台。



對應等媒體

雷狐特攻隊　サンダーフォックス

8M



●泰德
●91年 7 月26日發售
●￥8500
●單打

評價 52

難

【解說】這是大型電玩版的移植作品。然而雙打及射擊的部份却被刪除，變成只是單純的動作遊戲。此作品共由 5 個舞台所構成。

【重點】最初主角的武器只有刀，但在前進時可奪取敵人的武器。然而其操作性不佳，難度高，且敵人的攻擊也很單調。另外，畫面的設計不夠好。

這是兩位英雄的雄姿。然而却無法進行雙打。



對應等媒體

格鬥 3 人組　ベア・ナックル

4M



●SEGA
●91年 8 月 2 日發售
●￥6000
●雙打

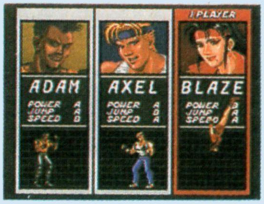
評價 77

普

【解說】這是SEGA自創的橫向動作作品。我們可以從 3 位角色中選出一人，然後在街道上盡情的格鬥。舞台一共有 8 個。

【重點】角色過小所以迫力不足，而且內容也有抄襲街頭快打的感覺。然而其速度感相當足，且背景音樂也不錯。有些敵人太強，但多種結局的設計很佳。

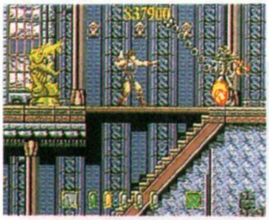
由於可以雙打，所以可以是更有趣。



對應等媒體

© 1991 SEGA © TAITO CORP 1991 © 1991 SEGA MUSIC ©YUZO KOSHIRO

大魔獸　ジュエル　マスター　4M



●SEGA
●91年 8 月30日發售
●￥6000
●單打

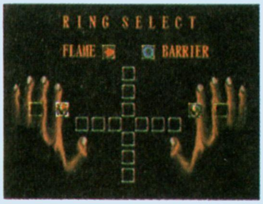
評價　55

難

【解說】這是SEGA自創的橫向動作遊戲。在戴上不同的戒指後，攻擊的方法便會不同，戒指的組合方式是重點。共有 5 舞台。

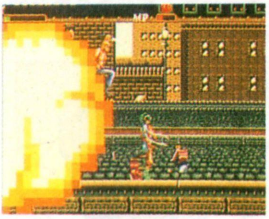
【重點】不同組合的戒指會產生不同的攻擊方式，另外到處調查也是其樂趣。然而主角的操作卻不佳，另外舞台畫面的構成也無法刺激感官，敵人也很卑劣。

利用START鈕可看到這個畫面。組合各種道具來前進。



對應等媒體

美國女孩　エル・ヴイエント　8M



●狼組
●91年 9 月20日發售
●￥8500
●單打

評價　65

難

【解說】這是利用縮小了的角色以擴大的動作來玩的作品。內容為1928年禁酒法時代中芝加哥的狀態。目的是阻止邪神的復活。

【重點】主角身體輕，動作快，在破壞敵車的爆炸畫面中還有處理。雖設計著狼組得意的視覺畫面，但舞台一的頭目太強。雖有些複雜，但後半卻很有趣。

在各處加入視覺畫面。但大部分是靜止畫面。



對應等媒體

戰場之狼 II　戰場の狼 II　8M



●SEGA
●91年10月 2 日發售
●￥7000
●單打

評價　72

難

【解說】這是卡普空同名大型電玩的移植作品，玩家可利用各種武器來前進，這些武器要依各種不同的狀況來使用才是。

【重點】雖只能單打，但在破壞時的爽快感覺卻十分充足。在奪得戰車時進擊的豪快及利用火焰燃燒敵人時都相當吸引人，然而只要被打中一發便會倒下。

在原創模式中可於帳篷內找到一家商店購物。



對應等媒體

©WOLF TEAM 1991 ©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991

巫術神界　ソード・オブ・ソダン

4M



- ●SEGA
- ●91年10月11日發售
- ●￥6000
- ●單打

評價　42

超

【解說】這是一款美國MD版的作品。玩家在遊戲中必須要打倒邪惡的魔法師。另外，我們也可以合成４種不同的藥。

【重點】地面掉落著巨人的首級、主角的內臟掉落滿地及惡魔淒厲的叫聲，這些都是日本軟體所沒有的風格。而其操作性及遊戲平衡度等都不佳，令玩家無奈。

上有石頭，下有刺，前有火焰，被任一樣打中都會死。



對應等媒體

蜘蛛人　スパイダーマン

4M



- ●SEGA
- ●91年10月18日發售
- ●￥6000
- ●單打

評價　62

超

【解說】這是忠實的將其同名漫畫遊戲化的作品。玩家們可利用絲製的武器、防具來進行遊戲。全部由６個舞台所組成。

【重點】移動的方式有如泰山一般，雖操作有些麻煩，但是卻相當的有個性。對此漫畫有興趣的人應會喜愛它的畫面及音樂。然而攻略上較難，而且無法接關。

原作中的敵人在此為各舞台的頭目。



對應等媒體

魔王連獅子　魔王連獅子

4M



- ●泰德
- ●91年10月25日發售
- ●￥6800
- ●雙打

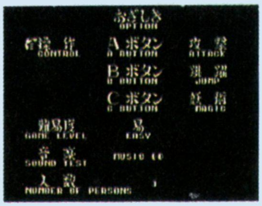
評價　72

普

【解說】黑暗歌舞伎的頭目為了要打倒歌舞伎的頭目，赤獅子與白獅子便展開了一場大戰。而利用卷物可使用各種妖術。

【重點】其設定有相撲選手、忍者、餓鬼等。如果是對日本不怎麼了解的玩家接觸此款軟體，則應會對畫面、妖術等有所誤解，但其整體的操作感卻很輕快。

角色的設計也很有趣進入選擇模式後會有人帶你入座。



對應等媒體

ⒸSpider-Man Super Villains, and the distinctive likenesses there of are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Licensed characters Copyright Ⓒ1991 Marvel Entertainment Group Inc. All rights reserved. Game design and code Ⓒ1991 Sega of America, Inc. All rights reserved.

冒險世界Ⅲ　モンスターワールドⅢ

5M



●SEGA
●91年10月25日發售
●¥7000
●單打

評價　80

普

【解說】這是神奇男孩的第5款作品，也是MD版的原創作品。其內容承襲怪獸世界Ⅰ、Ⅱ，屬於動作遊戲。

【重點】整體上無明顯變化，但其背景、可愛的角色、配合各舞台的背景音樂等都表現出相當高的完成度。雖幾小時便可破關，但其中却有許多地方值得玩味。

各種謎題的內容都相當不錯，且音樂很值得聽。



對應等媒體

森林守護神　ルナーク

4M



●泰德
●91年11月15日發售
●¥6800
●單打

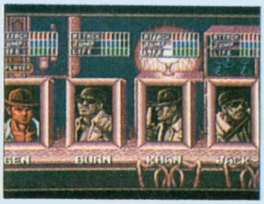
評價　55

普

【解說】這是一群喜愛動物的男子與神秘盜獵組織交手的格鬥動作遊戲。玩家可從4位角色中選一人來玩，途中動物會幫忙。

【重點】這是重新編排大型電玩後製作的作品，因可多人同時玩的部份被刪掉了，所以容易被敵圍攻。雖設定及故事有趣，但命中的判定不清，動物也不自然。

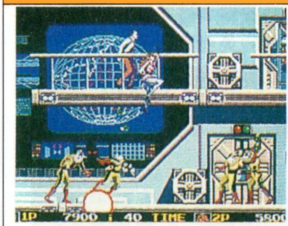
這些就是保護動物的4位主角。他們的能力各有不同。



對應等媒體

閃電小組Ⅱ　ローリングサンダーⅡ

8M



●拿姆科
●91年11月19日發售
●¥7000
●雙打

評價　62

超

【解說】這是同名大型電玩版的移植。為了破壞新生的邪惡組織，2位主角潛入敵人的基地，一邊補給身上的武器，一邊作戰。

【重點】其畫面與氣氛很像007。雖操作方式特別，但只要熟悉之後便可習慣。但是因敵人太多，所以難度偏高，而且遊戲本身有些單調。

在破關之後的畫面。這回故事的主角會有什麼遭遇呢？



對應等媒體

Dpcumentation Copyright 1990,1991.Electronic Arts.All Rights Reserved.Software Copyright 1990,1991 Innerprise Software All Rights Reserved.1991 SEGA ORIGINAL GAME ©WESTONE ©TAITO CORP 1991©1990 1991 NAMCO,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

米老鼠Ⅱ　ファンタジア

4M

超



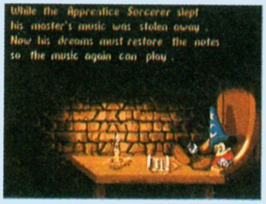
●SEGA
●91年11月22日發售
●￥4800
●單打

評價　62

【解說】這是在米老鼠系列之中的一款名作的遊戲化的軟體。利用魔法及屁股的攻擊，米老鼠在夢世界中收集分佈各地的音符。

【重點】畫面美麗，動作流暢，另外，其顏色的選擇相當柔順，真不愧是迪斯耐的味道。然而角色任意移動，不易打中對方及跳躍的時機不好控制等都是缺點。

這些畫面就與動畫一般，迪斯耐的味道十足。



對應等媒體

怪獸競技場　ビースト・ウオリアーズ

8M

難



●日本通訊網路
●91年11月29日發售
●￥8400
●雙人對戰

評價　47.5

【解說】以人造生物龍戰士們來從事類似摔角的格鬥。其模式共有循迴賽及對戰２種，在巡迴賽中則可進行怪獸的合體。

【重點】在巡迴賽中，用合成的怪獸來比賽相當的有趣，然而遊戲本身却不易操作，而且擊中的判定也不明，以斜上方視點來進行長時間的比賽使其難度提高。

對戰者陸續登場。在打敗對手後便可進行怪獸的合成。



對應等媒體

格鬥王　ファイティングマスターズ

4M

普



●特雷哥
●91年12月６日發售
●￥6800
●雙人對戰

評價　65

【解說】玩家可從12位行星戰士中選出一人，然後與被洗腦的其他11位戰士對決，體力先為零的人戰敗。格鬥的舞台共有３種。

【重點】12位惑星戰士各有其不同的動作及技巧，然而缺乏魅力是其缺點。另外，各種技巧的特殊畫面則會令人感興趣，但３個舞台的背景音樂却太過單調。

在最後與本體不明的頭目對決，他的真面目是？



對應等媒體

© 1991 The Walt Disney Company Source Codes © 1991 SEGA ©TELENET JAPAN 1991 ©TRECO 1991

魔界煉獄　アンデッドライン

8M



●PALSOFT
●91年12月20日發售
●￥8800
●單打

評價　72

難

【解說】這是修改個人電腦遊戲「幻獸鬼」一部份的移植作品。舞台中的感覺很可怕，巨大的頭目等是其特徵。共有 6 個舞台。

【重點】顏色的使用及角色的感覺等雖不強，但頭目細緻的動作及演出却不錯。然而各舞台中若選錯武器或沒有提升能力，則將會相當困難。

各種武器會依不同的能力而使其威力改變。不要選錯。



對應等媒體

唐老鴨　アイラブドナルドダック　グルジア王の秘寶

4M



●SEGA
●91年12月20日發售
●￥4800
●單打

評價　75

難

【解說】唐老鴨在無意中找到了藏寶的地圖，於是他便為了找出寶藏而出發冒險。遊戲中攻擊及製造立足點的武器為攻略重點。

【重點】唐老鴨與米老鼠一樣都是深受兒童們所喜愛的角色，這回遊戲戲劇性十足，但難度稍高。另外角色的動作很可愛，而且很順暢。其內容在水準以上。

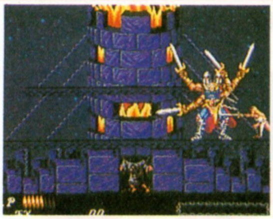
這回要深入世界各地去冒險。標題有法櫃奇兵的感覺。



對應等媒體

女神誕生　Dahna

8M



●IGS
●91年12月20日發售
●￥8900
●單打

評價　50

難

【解說】為了救出被抓走的老師及姊姊，女戰士必須向敵人挑戰，在遊戲中有射擊及乘坐巨人的畫面，經驗值制系統是其特色。

【重點】獨特的配色是其魅力，雖角色看起來小，但其動作却很細緻，而劍的攻擊也多彩多姿，然而操作性不佳使得難度變高了。整體來說平衡度有些不足。

通過舞台後的展示畫面很有味道。破關畫面有點牽強。



對應等媒體

©1989 T&E SOFT INC/1991 PALSOFT ©The Walt Disney Company produced by Sega Enterprises,Ltd All Rights Reserved. ©IGS CORP 1991

雙截龍Ⅱ　ダブルドラゴンⅡ

4M



●PALSOFT
●91年12月20日發售
●￥8800
●雙打

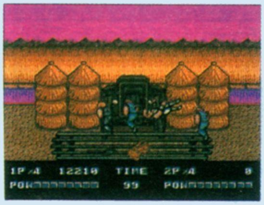
評價　47

難

【解說】這是同名大型電玩版的移植作品。主角為了幫女友報仇，而利用身上的拳頭及腳踢向敵人挑戰。遊戲中共有 4 個舞台。

【重點】我方的攻擊會依敵我間的距離的不同而有所差異。然而其畫面及過多的敵人都是其缺點，另外處理的速度也過於遲緩。以容量及內容看來，價格過高。

這與大型電玩版相同，可兩人同時玩，但速度太慢。



對應等媒體

夢幻戰士　夢幻戦士ヴァリス

8M



●日本通訊網路
●91年12月27日發售
●￥8400
●單打

評價　57

難

【解說】這是夢幻戰士第一代的作品。這款遊戲由主角優子變身為夢幻戰士向魔王挑戰。並非移植自電腦版，系統承襲第 3 代。

【重點】遊戲系統、畫面等都沿用了第 3 代的部分，並無增加新的創意。因對各舞台的頭目時要強攻，所以只要一失誤便無法復活。其變身畫面也減少了。

雖與「Ⅲ」同樣都是 8 M，但視覺畫面却減少了。



對應等媒體

戰斧Ⅱ　ゴールデンアックスⅡ

4M



●SEGA
●91年12月27日發售
●￥6000
●雙打

評價　72

普

【解說】本遊戲改良了前作的系統，玩家只要取得必需的數量的魔法瓶即可使用魔法。雖角色都相同，但魔法及技巧都增加了。

【重點】雖背後攻擊及魔法的使用畫面不錯，但感覺起來遊戲過於單調。雖魔法的系統已有改良，但敵人及音樂與前作相同，沒有魅力及個性，故事也無創意。

看！魔法使用時的畫面改良了。使用時樂趣十足。



對應等媒體

©1990 TECHNOS JAPAN CORP.／1991 PALSOFT ©TELENET JAPAN 1991 © 1991 SEGA

狒狒傳說　JUJU傳說

4M



●SEGA
●92年１月31日發售
●￥6000
●單打

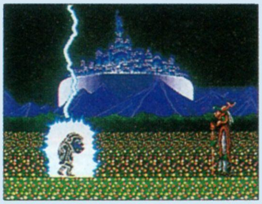
評價　55

難

【解說】由於女友被惡魔抓走，且自己也變成了猿猴，於是主角便開始為了自己與女友展開冒險。有水中及森林等舞台共９個。

【重點】主角猿猴以木頭為武器來攻擊，畫面相當的有趣。全體來說雖敵人的攻擊有些單調，但却很有味道。另外各舞台沒什麼變化。

原本對著幸福的生活，但是愛人被搶走，而且自己也……。



對應等媒體

地底世界　ワニワニWorld

4M



●KANEKO
●92年１月31日發售
●￥6600
●雙打

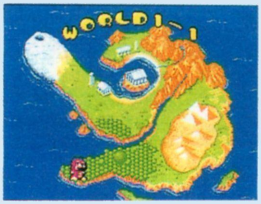
評價　60

普

【解說】這是移植自GAME GEAR的遊戲。玩家操作主角破壞地板，使敵人落入地板中，以便過關。每個世界有８個舞台。

【重點】畫面鮮艷而且角色的移動也不錯。另外，其操作性很佳，因難度低，所以不限年齡。然而舞台的構成及敵人的動作沒什麼變化。

這便是遊戲世界的全景。在各世界的最後有頭目哦！



對應等媒體

SD夢幻戰士　SDヴァリス

4M



●日本通訊網路
●92年２月14日發售
●￥6800
●單打

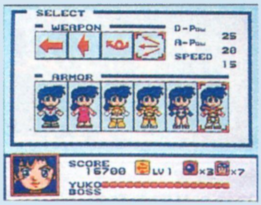
評價　50

超

【解說】這次優子及敵人都以縮小的姿態出現了。我們在途中將可以得到各種服裝及武器，所以依情況的不同來分開始用。

【重點】雖角色可愛，但其難度却相當的高，後半的頭目攻略時也很嚴格。如果不用無敵密碼，則幾乎不可能過關，而且其操作性也實在令人受不了。

如果打倒敵人，則便可得到武器及衣服。

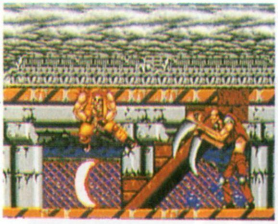


對應等媒體

©T.D CORPORATION 1989 REPROGRAMMED © 1991 SEGA ©KANEKO 1991,1992 ©TELENET JAPAN 1992

暴力剋星　クルード バスター

8M



●DATA EAST
●92年 2 月28日發售
●￥7800
●雙打

評價 72

普

【解說】這是DATA EAST同名大型電玩的移植作品。玩家們可以看到道路中充滿電線桿及戰車，而且還可將同伴投擲出去。

【重點】雖操作性及頭目的攻略有些難，但只要記住要訣，則將可體會遊戲的樂趣。然而全體的展開有些單調，所以雙打時較有趣。破關畫面再加以改良為佳。

在加分舞台中有自動販賣機，裏面有恢復體力的飲料。



對應等媒體

外星哥倆好　トージャム&アール

8M



●SEGA
●92年 3 月13日發售
●￥6800
●雙打

評價 72

難

【解說】這是移植海外MD版軟體的作品。在與隕石相撞後，2位外星人來到了地球，他們為回到故鄉出發尋找太空船的碎片。

【重點】遊戲中共有30個地圖及10種零件，其背景音樂、道具的設定及爆笑的角色設定都相當有外國風味。雖玩時很花時間，但其嶄新的破關畫面是不容錯過。

在這模式中我們可配合音樂來移動角色，相當的有趣。



對應等媒體

異獸王國　シャドー・オブ・ザ・ビースト

8M



●勝利音產
●92年 3 月27日發售
●￥8800
●單打

評價 57

超

【解說】這是由國外個人電腦軟體的移植版。我們要操作變成獸人的主角，進入迷宮中將種種迷團解開。一共有 6 個舞台。

【重點】其忠實的移植了原作，而且畫面相當的精緻，在多重捲軸的呈現下畫面相當的真實。然而其難度非常高，如果不依其順序來進行，則將可能無法過關。

進入舞台內的某個入口後，我們便會得到這種訊息。

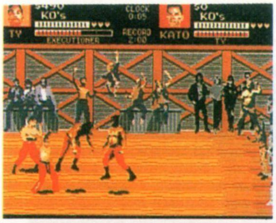


對應等媒體

© 1992 DATA EAST CORP.© 1991 JVP ©1991 SEGA Enterprises Ltd. "TOEJAM & EARL" is a trademark of JVP. All Rights Reserved.© 1989.1990,1991,1992 PSYGNOS IS LIMITED.©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

真人快打　ピットファイター

8M



●天肯
●92年 3 月27日發售
●￥7800
●雙打

評價 70

難 ☆

【解說】這也是移植自大型電玩遊戲的作品。雖角色較小，但內容却與原作差不多。我們可從 3 位主角中選出一位來參加戰鬥。

【重點】因爲作品的角色變小了，所以角色動作的迫力不足，而過關後居然沒有過關畫面。然而，各角色令人意外且豐富的必殺技及獨特的動作却不容錯過。

過關後在此模式中可決定加分的多寡。



對應等媒體

骷髏王　ストームロード

4M



●MICRO WORLD
●92年 3 月27日發售
●￥6800
●單打

評價 57

難

【解說】這也是移植自美國版MD軟體的作品。主角必須不斷的破解各種陷阱，然後救出被捕的精靈。要在限時內過關才行。

【重點】畫面精緻且背景音樂渾厚。然而其內容却很平常，且主角的操作也不順。基本上雖陷阱的使用順序很明顯，但到後半變「時間限制」將會變得很困難。

這是我們要救的妖精，要利用頭腦想想怎麽到達終點。



對應等媒體

魔法師傳奇　アリシア　ドラグーン

8M



●GAME ARTS
●92年 4 月24日發售
●￥7800
●單打

評價 65

難 ☆

【解說】這是在個人電腦界相當有名的軟體製造商改良其名作的全方位自動瞄準系統後推出的軟體。其中選擇的怪獸加了 4 隻。

【重點】雖在熟悉頭目動作模式前的攻略會很難。但在過關時我們的成就感也會加深。因攻擊會自動瞄準，所以將武器威力提升後的感覺十分棒。

這位是女主角閃電少女。用無敵秘技較易過關。



對應等媒體

© ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. Copyright 1990 Razorsoft Licensed by Sega Enterprises Ltd.Copyright © 1992 GAME ARTS

魔法颱風　まじかる タルるートくん

4M



●SEGA
●92年 4 月24日發售
●￥3880
●單打

評價 80

難

【解說】這是移植自日本著名漫畫的作品。在遊戲中，我們可以聽到動畫配音人員的配音，本遊戲一共由 4 個舞台所組成。

【重點】畫面充分表現出原作的特色，而且主角可愛的動作及聲音等都在水準以上。雖有 4 個舞台，但卻稍嫌單調，而且有些地方也較難。希望魔法道具多些。

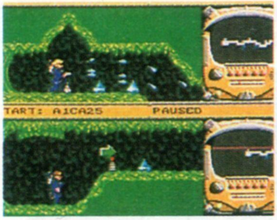
本丸等原作中出現的角色們都會登場。其表現很獨特。



對應等媒體

史萊姆世界　スライムワールド

4M



●MICRO WORLD
●92年 4 月30日發售
●￥6800
●雙打

評價 52

難

【解說】這是移植自LYNX的同名軟體。主角在無意中到達了一顆行星，接下來便開始探索這道路複雜的行星。內容相當獨特。

【重點】雖看起來本遊戲的操作性不佳，但其畫面及背景音樂卻相當的有個性，其中某些舞台為新增的，雖單打時較無趣，但在雙打時卻相當的好玩。

主角在神秘的史萊姆行星降落。接下來便出發尋寶。



對應等媒體

超能力小子　カメレオンキッド

4M



●SEGA
●92年 5 月29日發售
●￥6800
●雙打

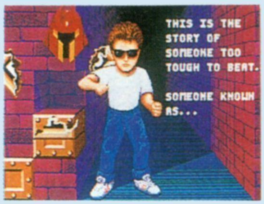
評價 70

難

【解說】這是美國版MD遊戲的移植作品，這位可變身的少年主角一邊尋找道具，一邊向各舞台挑戰。

【重點】從畫面、背景音樂、舞台過關時的畫面處理，我們可以感覺到相當重的外國風格。其操作性不錯，而且各種變身也很有個性，然而舞台過長是其缺點。

這便是可進行各種變身的少年。



對應等媒體

© 1992 SEGA ©江川達也・集英社／東映動画 © EPYX, MICRO WORLD © 1992 SEGA

送報僮　ペーパーボーイ

4M



●天肯
●92年 6 月26日 發售
●￥6800
●雙打

評價 67

難

【解說】這是由ATARI公司所開發大型電玩版遊戲的移植。一位利用自行車來送報的男孩要到各家中去送報，可不要送錯了。

【重點】其系統及畫面並不華麗，在操作性不佳的條件下，要正確的抓準時機將報投入並不簡單。在成功的躲過前來阻擾的對手後，可感到相當的成就感。

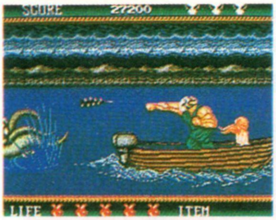
如果失誤太多次，則玩家便會被辭退。



對應等媒體

鬼屋歷險Ⅱ　スプラッターハウス　PART Ⅱ

8M



●拿姆科
●92年 8 月 4 日發售
●￥5800
●單打

評價 70

難

【解說】這是拿姆科同名大型電玩版的移植作品，我們要找出前作中尚未救出的女友，主角必須再藉著面具的力量向魔王挑戰。

【重點】可怕的敵人及血腥的畫面是其獨特的特性。因操作性不佳，因此難度高。雖利用武器及豐富的陷阱相當的有趣，但是基本的技巧不好操控。

這是連接舞台間的展示畫面。其風格相當的恐怖。



對應等媒體

忍者小飛俠　チキチキボーイズ

8M



●SEGA
●92年10月16日發售
●￥6000
●單打

評價 70

難

【解說】這是卡普空同名大型電玩版移植作品。雙胞胎的王子為了重建王國，必須找出龍的藍眼睛，在地、空、海界中冒險。

【重點】除了雙打及一部份的角色被刪除了之外，其他一切還算移植的相當完整。其畫面明亮，而且頭目的造型也不錯。然而接關次數只有一次，有些太難。

連接關都要用錢來買，而接關後的錢也都只剩一半。



對應等媒體

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1988 1992 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1992

沙諾夫　チェルノブ



●DATA EAST
●92年10月16日發售
●￥7800
●單打

評價　72

難

【解說】這是一款由 DATA EAST所製作的大型電玩版，在經過重新編排後所製作的軟體。主角穿著強化服向邪惡組織挑戰。

【重點】部份的武器變更畫面已被重新設計，然而其移植度還算高。其強制捲軸移動，奇怪的演出等都使其顯露出特異的風格。

看！主角出現時還有台詞。故事的設定也不錯。



對應等媒體

音速小子Ⅱ　ソニック・ザ・ヘッジホッグⅡ



●SEGA
●92年11月11日發售
●￥6800
●雙打

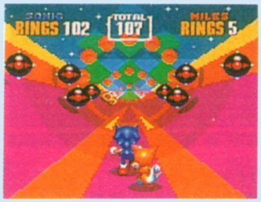
評價　90

難

【解說】第 2 代的音速小子中，立即可以加速的旋轉衝及新的特殊舞台等都是前代所沒有的，而且這回還可在上下畫面中雙打。

【重點】遊戲中追加了許多新的要素，而且一舞台減為 2 個區域，這使得進行的節奏大大的加快了。然而若單打會使難度增加。

只要集到50個以上的光環，就可以進入特殊舞台。



對應等媒體

超級格鬥戰士　パワーアスリート



●KANEKO
●92年12月11日發售
●￥8500
●雙打

評價　50

普

【解說】這是與SFC同時發售的遊戲。在單打時可操作主角，向各國的 8 位格鬥家挑戰。其系統為格鬥遊戲常見的 3 戰 2 勝制。

【重點】我們可向畫面內部移動，而且必殺技的使用也很容易。雖與其他的格鬥有些差別，但卻大同小異。在雙打時因動作及其他因素使得玩家不太容易投入。

單打時有 2 種加分舞台。登場的角色大多都很面熟。



對應等媒體

©1992 DATA EAST CORP. ©1992 SEGA ©1992 KANEKO Co, Ltd.

米老鼠與唐老鴨 アイラブミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス 8M



●SEGA
●92年12月18日發售
●¥6800
●雙打

評價 72

普 ☆

【解說】這是結合了迪斯耐2大主角所製成的夢幻遊戲。在雙打時，舞台會依角色的不同而變。舞台有森林、溪谷等5種類型。

【重點】角色的動作、遊戲的平衡度、音樂等都是這系列作品中最佳的。而且不論大人或是小孩都會玩到最後。遊戲中有各種設計，玩起來相當的有趣。

密碼畫面及設定畫面有如魔術畫面一樣。



對應等媒體

忍者龜 TMNTリーターンオブザシューレッダー 8M



●柯拿米
●92年12月22日發售
●¥6800
●雙打

評價 67

普

【解說】這是柯拿米加入的第一款作品。忍者龜為橫捲軸的格鬥動作遊戲，其內容與大型電玩及SFC版不同。共有5個舞台。

【重點】角色的動作相當的多彩多姿，然而格鬥遊戲的爽快感却也不會因這樣而流失。然而每隻的動作變化不大，而且頭目也強。整體來說其內容太過單調。

在說明畫面之後遊戲便開始了。



對應等媒體

大野獸 タズマニア 8M



●SEGA
●92年12月25日發售
●¥6800
●單打

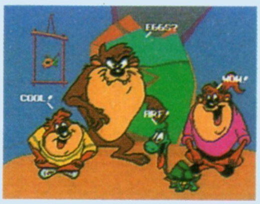
評價 52

超

【解說】爲美國版MD在日本版MD主機中發售的軟體。內容為著名的卡通動畫，主角為了找尋巨大的蛋而冒險。有各種武器。

【重點】其迪斯耐風格十足的角色動作一定不可錯過。主角的各種行動都會令人捧腹大笑，他連炸彈也吃，如果手被燒到則會不得了。

父親所說的話會用英文表達。不知各位看得懂嗎？



對應等媒體

© The Walt Disney Company Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registerd trademark of Mirage Studios,USA ©1992 Mirage Studios,USA.Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. ©1992 WARNER BROS,Inc. ©1992 SEGA OF AMERICA,Inc.

格鬥3人組Ⅱ　ベア・ナックルⅡ

16M



●SEGA
●93年 1 月14日發售
●￥7800
●雙打

評價 85

普

【解說】這回的第 2 代中新加入了某些技巧，而且連同新的角色一共有 4 位主角，我們要救出被X抓的阿達姆。共有 8 個舞台。

【重點】角色體積變大，而且效果長也充滿臨場感。雖新角色有些不好用，但薩米却是相當值得推薦。雖敵人數量多，但其完成度很高。而舞台也很長。

角色很有魅力，而且技巧也很豐富。還可以對戰。



對應等媒體

邪神　邪神ドラクソス

8M



●EA勝利
●93年 2 月19日發售
●￥8900
●單打

評價 55

難

【解說】這是移植自美國版MD軟體，類似魔界村之類的遊戲。主角用小刀、斧、回力鏢等武器來攻擊敵人救出被石化的僧侶。

【重點】雖其動作很單純，但敵人出現的方式却很令人討厭。而破關關鍵的金環也令人受不了。計各個角色可看出海外軟體普遍平衡不足的現象。

將途中得到的環鑲入門中，則可救出被石化的僧侶。



對應等媒體

蝙蝠俠大顯神威　バットマン・リターンズ

8M



●SEGA
●93年 2 月19日發售
●￥6800
●單打

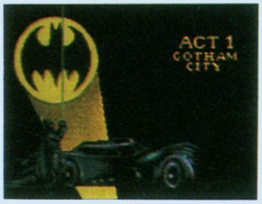
評價 45

難

【解說】這是在世界各地都相當轟動的電影的移植遊戲，這次蝙蝠俠所要對付的是邪惡的企鵝，舞台的背景同樣是在高登市。

【重點】它的賣點與電影充分的結合起來，而且畫面表現出電影中陰暗的特色。由於敵人的攻擊多出其不意，而且數量多，所以平衡度不佳，另外有許多陷阱。

看到求救的探照燈後，這就是蝙蝠俠出動的時機。



對應等媒體

© YUZO KOSHIRO ©1992 SEGA © 1992 Misoftsa Dinamic © 1992 ZEUS SOFT © 1993 Electronic Arts Victor Inc. BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC COMICS Ins. © 1992 SEGA MUSIC

大魔神　マジンサーガ

8M



難

【解說】這是永井豪原作漫畫遊戲化的作品，在新技術超級移動系統下，角色的動作相當的細緻，其有 7 個舞台及各種模式。

【重點】其動作的細緻超越了源平討魔傳，而且真實感十足，光看這便可知其價值。然而放大模式中我方無法進行間接攻擊，且敵人攻擊及防禦都相當的卑劣。

小模式中的主角動作也很精細。巨大的頭目迫力十足。



- SEGA
- 93年 2 月26日發售
- ￥6800
- 單打

評價　70

對應等媒體

鬼屋歷險Ⅲ　スプラッターハウス　PART Ⅲ

16M

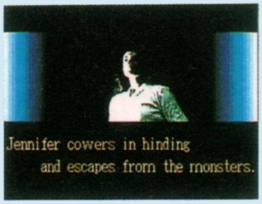


普

【解說】這是同名作品中，MD版的第 2 款作品。主角在前作平安的回家後，其家庭遭惡魔的威脅在家中找出被抓的家人吧！

【重點】主角的操作性變好了許多，其風格類似於一般的格鬥遊戲，所以其系列的恐怖氣氛更是其賣點所在。這回舞台分成數個部分，但緊張感却稍嫌不足。

這回的展示畫面使用了重播畫面，而訊息全為英文。



- 拿姆科
- 93年 3 月19日發售
- ￥6800
- 單打

評價　65

對應等媒體

小叮噹夢冒險　ドラえもん

4M

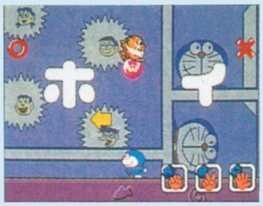


普

【解說】這是小叮噹向偸取小朋友夢境的惡魔挑戰的動作遊戲。共有 7 個舞台＋最終舞台，與最終頭目對決的方式很有趣。

【重點】雖漫畫中小叮噹的表情及動作在遊戲中隨處可見，但是整體來說稍嫌單調。而角色的動作操作性及各種陷阱等使得難度提升了許多。

要靜下心來觀察剪刀石頭布的法則。最終舞台很重要。



- SEGA
- 93年 3 月26日發售
- ￥6800
- 單打

評價　50

對應等媒體

©ダイナミック企画　原作／永井豪　©1992 SEGA ©NAMCO,LTD. 1993 © 藤子・小学館・テレビ朝日　©1993 SEGA・1993 小学館プロダクション

神界　GODS

8M



●PCM COPLETE
●93年 3 月26日發售
●¥8800
●單打

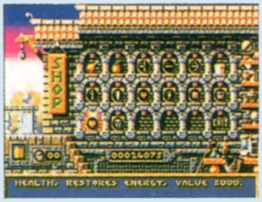
評價　52

難

【解說】這是在英國極為轟動的遊戲的移植版。主角的目的要從 4 位惡神的手中取回世界。其中解謎性很強，共有 4 個舞台。

【重點】其畫面很質感，而且背景音樂也相當的有味道，雖解謎時要靠頭腦，但是敵人却很狡猾，常常會在拾取道具時間我們進攻。而強制的作業降低其樂趣。

打倒敵人以賺取金錢，然後再與商人交易，購買道具。



對應等媒體

忍者蛙　バトルトード

4M



●SEGA
●93年 3 月26日發售
●¥6800
●雙打

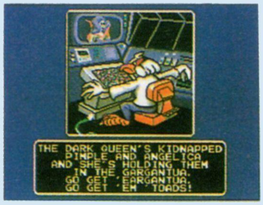
評價　70

難

【解說】這是任天堂海外軟體的移植版。主角為了救出被抓的女性伙伴，而要以格鬥的方式向敵人挑戰。也有射擊及解謎要素。

【重點】雖然面有如任天堂一樣相當的樸素，但青蛙們的動作却相當的豐富且痛快。各舞台的前進方式都不同，所以新鮮感十足。而背景音樂也不錯，難度高。

為大家所週知的青蛙博士，終於要出發了。



對應等媒體

怪獸超人　ウルトラマン

4M



●瑪帕
●93年 4 月 9 日發售
●¥5800
●單打

評價　57

難

【解說】這是超任同名軟體的移植作品，超人必須在 3 分鐘之內打倒敵人。登場的對手共有10隻，並可依能源多寡使用必殺技。

【重點】雖本款遊戲比SFC版慢了 2 年，但其內容除了變身時的放大處理外，其他幾乎全部相同，各舞台的設定與電視中皆相同。

當然變身畫面是不可漏掉的。而且也加上放大機能。



對應等媒體

©1991, 1992 THE BITMAP BROTHERS ©PCM COMPLETE 1992 MADE IN JAPAN ©1991 RARE LTD., LICENSED TO TRADEWEST BY RARE CO-IN, INC. © 円谷プロ ©MA-BA 1993

餓狼傳說　餓狼傳說　宿命の鬥い

12M



●SEGA
●93年 4 月23日發售
●￥8800
●雙打

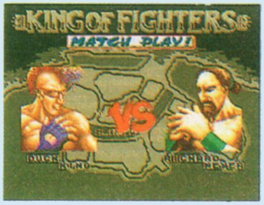
評價　75

普 ☆

【解說】這是移植自NEO GEO版的格鬥遊戲的作品。其中基本部分忠實地移植原作的系統。對戰很有趣，一共有 8 位格鬥家。

【重點】即使原諒這回沒有加入加分舞台，2 位主要角色被刪則更令玩家不滿。其採雙線的戰鬥設定，使必殺技很容易使出，對初玩者很方便。整體平衡度佳。

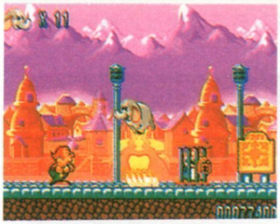
想利用這位角色來與對手戰鬥，但卻已被刪除。



對應等媒體

救援大作戰　ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスコー大作戰

4M



●EA勝利
●93年 4 月29日發售
●￥8900
●單打

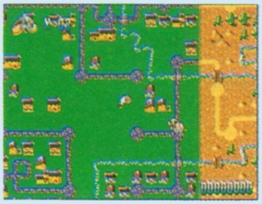
評價　60

難

【解說】這是一款美國版的作品。小象為了找尋被邪惡的馬戲團所帶走的母象而出發冒險。可與 4 種類動物交換，利用其能力。

【重點】分別使用 4 種動物的能力來清除各個舞台，其操作性及遊戲本身都不錯，然而如被打中一發之後便會死亡，而且頭目太強，所以整體來說有些太難。

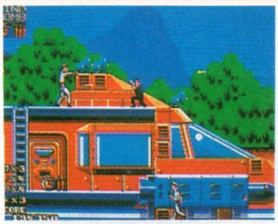
在每對一關係，畫面中的道路便會出現。後半很難。



對應等媒體

００７死鬥　００７死鬥

4M



●天肯
●93年 5 月14日發售
●￥6800
●單打

評價　65

普

【解說】這是007電影的遊戲化作品。英國的情報員詹姆士・龐德必須破壞企圖征服世界的秘密組織。

【重點】遊戲本身就如海外版的軟體一樣，普遍有難度稍高的現象。其舞台共 4 個，稍顯不足。其特殊武器在遊戲中發揮不了什麼作用，但某些畫面不錯。

找出這個通訊機器的位置。舞台背景多彩多姿。



對應等媒體

©1991 SNK CORP. ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©1992 A VECTRODEAN ©1993 Electronic Arts Victor Inc. ©TENGEN LTD.／DOMARK GROUP LTD.／EON Products LTD.／MAC B. INC.Gun Symbol Logo ©DANJAQ S.A.and UNITED ARTISTS COMPANY

雪人兄弟　スノーブラザース

8M



●天肯
●93年 5 月28日發售
●￥7800
●雙打

評價　62

普

【解說】這是移植自大型電玩版的遊戲軟體。一共50個舞台，其中20個舞台是全新追加的。 2 位雪人為了救出公主而作戰。

【重點】在固定的畫面中向敵人投擲雪球，其內容相當的簡單，任誰都可輕易上手。角色卡通味十足，相當有趣，但舞台稍嫌單調，不適合反複的玩。

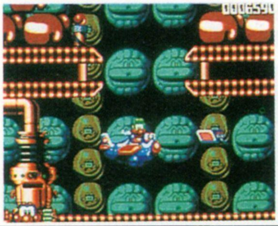
其展示畫面的處理相當的不錯。



對應等媒體

爆笑海底城 II　ジエームスポンド II

4M



●EA勝利
●93年 6 月 9 日發售
●￥5900
●單打

評價　65

難

【解說】可自在的伸縮身體的企鵝為遊戲的主角。在全部14個舞台中，主角要利用工具來打倒敵人，並回收各處的企鵝炸彈。

【重點】其可無限伸縮的身體及有點散落感覺的畫面看起來相當的好笑，而舞台整體來說很大，背景音樂雖很輕快，但敵人的動作及陷阱的配置却不佳。

遊戲結束後會被企鵝所吃掉。



對應等媒體

戰斧 III　ゴールデンアックス III

8M



●SEGA
●93年 6 月25日發售
●￥6800
●雙人

評價　50

難

【解說】這是系列遊戲的最新作，也是MD版獨自開發的作品。其角色增加到 4 位，而且可雙打及使用合體魔法和合體攻擊。

【重點】合體魔法及 2 段跳躍，分歧的舞台構成等都是新加入的要素。然而畫面不佳，而且操作性也很差。連舞台背景音樂也令人受不了，而敵人也太強了。

這便是傳說中的合體魔法。另外也還有合體技巧。

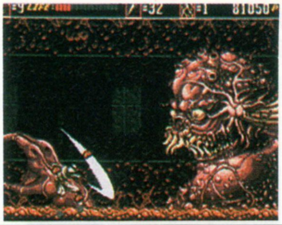


對應等媒體

ⒸTENGEN Ltd. ⒸTOAPLAN Co.,Ltd Ⓒ1991 Milenium ⒸBulfrog Productions Ltd. and Electronic Arts Ltd.,1990.1992.Ⓒ1993 SEGA

超級忍Ⅱ　ザ・スーパー忍Ⅱ

8M



●SEGA
●93年 7 月23日發售
●￥6800
●單打

評價 67

難 ☆

【解說】在前作發表後，NEO GEO又製作其續作。這回影之支配者要挑戰仇敵，展開最終決戰。共 4 種忍術及 7 個舞台。

【重點】主角可利用三角跳及前衝斬等各種新的招式。而角色的動作也多彩多姿。在各舞台中有騎馬及衝浪等要素，其設計及演出都大幅提升。

這回有騎馬及衝浪的畫面。其模式多彩多姿。



對應等媒體

海豚大冒險　エコー・ザ・ドルフィン

8M



●SEGA
●93年 7 月30日發售
●￥6800
●單打

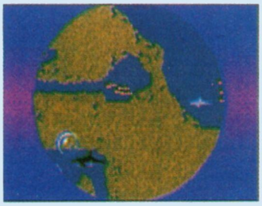
評價 80

超 ☆

【解說】這是海外MD版的海底動作遊戲在日語化後的移植。為了救出被龍捲襲擊的同伴。主角必須在27個舞台中不斷的探險。

【重點】畫面相當的美麗，而主角及其他的海洋生物的動作也相當的美麗，非常的真實。在移植時訊息改為日文，雖難度下降，但在各舞台中都要動腦筋才行。

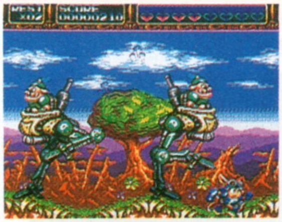
主角可藉由超音波的反射，看到全部的地圖。



對應等媒體

火箭騎士大冒險　ロケットナイト　アドベンチャーズ

8M



●柯拿米
●93年 8 月 6 日發售
●￥7800
●單打

評價 67

難

【解說】這是柯拿米在MD版中原創角色活躍的冒險動作遊戲。主角必須利用各種技巧通過 7 個舞台。其中也有射擊舞台存在。

【重點】這是科拿米難得的原創作品，其操作性及演出都不錯。另外，其音樂也相當的有世界觀。在遊戲時因舞台長，而且敵人不少，要相當有耐性。

在舞台中有橫向捲軸的射擊畫面。其速度感令人相當爽快。

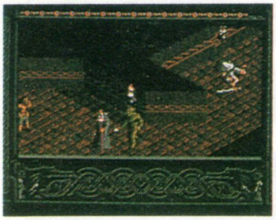


對應等媒體

©1993 SEGA ©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

永生不滅　ウイザード・オブ・イモータル

16M



●EA勝利
●93年 8 月10日發售
●￥9800
●單打

評價　65

難

【解說】這是在海外受歡迎的遊戲的移植作品。在進入一間一間的迷宮後，我們要以找出大魔法師為目標，在 8 個舞台中探險。

【重點】遊戲中劍及魔法的味道十足，而敵人殘骸留在畫面上時真實感十足。另外其獨特的畫面及敵人死亡的方法相當的可怕。在迷宮中少有暗示，且陷阱多。

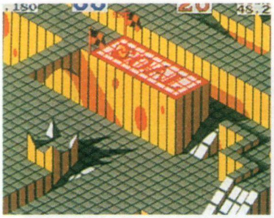
這是與敵人作戰的畫面。在此可看到敵人的死法。



對應等媒體

旋轉球　マーブル　マッドネス

4M



●天肯
●93年 8 月13日發售
●￥6800
●雙打

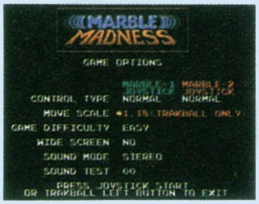
評價　72

難

【解說】這是移植自84年由ATARI發表的名作的完全移植版。在3D的舞台中，我們要移動圓球，使其到達 6 個舞台的終點。

【重點】當時如果玩過這大型電玩版的人一定會喜歡它。其色調淡，而背景音樂使用FM音源，完成度非常的高。另外也可使用滑鼠，難度高，玩起來很好玩。

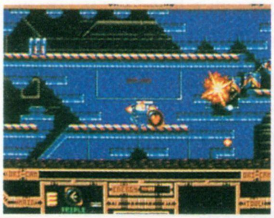
豐富的設定模式，及可以使用滑鼠的畫面相當不錯。



對應等媒體

救人遊戲　キリング・ゲームショー

8M



●EA勝利
●93年 8 月20日發售
●￥8900
●雙打

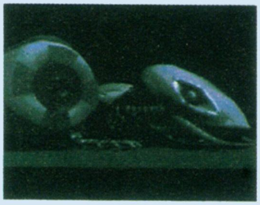
評價　50

難

【解說】這是海外版的移植作品。我們要操作機器人，躲開從下方冒出的溶岩，以脫出迷宮為目的。共12等級，24個舞台。

【重點】其設定相當的困難，而且其名稱已與美國版不同。其移植度與原作相近，操作性也改善了。然而其整體過於單調，使趣味性低。敵人出現也令人意外。

開場及中間的展示畫面忠實的移植了原作。



對應等媒體

©1991,1993 Will Harvey and Electronic Arts ©1993 TENGEN LTD. ©1984 ATARI GAMES ©Psygnosis LTD. 1991 ©1993 Electronic Arts Inc.

侏羅紀公園　ジュラシック・パーク

16M



●SEGA
●93年 8 月27日發售
●￥6800
●單打

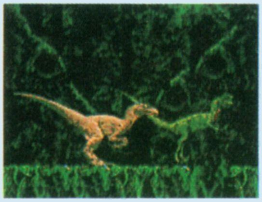
評價 60

難

【解說】這是史帝芬史匹柏的同名電影的遊戲化作品。在侏羅紀舞台中人類與恐龍展開大戰。玩家可從 2 種角色中選擇。

【重點】其風格重現了電影中的感覺，製作的水準相當的高。在選擇人類與恐龍時相當有趣，畫面的構成也充滿著變化，看過電影的人一定會感動。

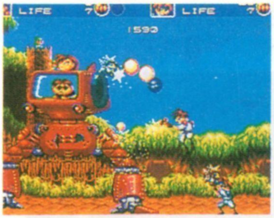
如果是選擇恐龍，就會變成這種情形。



對應等媒體

銀河快槍手　ガンスター　ヒーローズ

8M



●SEGA
●93年 9 月10日發售
●￥8800
●雙打

評價 82

難

【解說】這是由實力派的製作集團所設計的動作遊戲。而在武器系統之中，我們可製成14種武器。全部共有 7 個舞台。

【重點】其畫面及魅力十足的角色相當棒的效果者，及好笑的敵人等都在水準以上。角色的動作多樣，相當有技術性。而各舞台也很有趣。

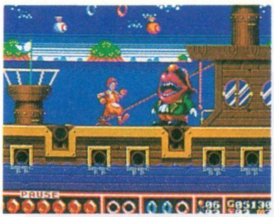
在展示畫面中將會介紹的背景故事，會依難度而變化。



對應等媒體

麥當勞叔叔　マクドナルド　トレジャーランド・アドベンチャー

8M



●SEGA
●93年 9 月23日發售
●￥6800
●單打

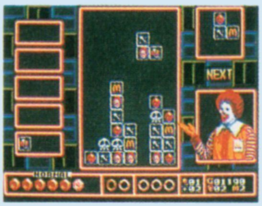
評價 70

普

【解說】這是以麥當勞角色為主的動作遊戲。玩家們必須使用魔法及手帕來移動。而且要在 4 個舞台中找出重要的寶物才行。

【重點】雖然他在日本雖還不是很紅，但其動作的部分及內容等都相當有水準。雖頭目的攻略難發現，且舞台的展開較牽強，但其中的迷你遊戲相當的有趣。

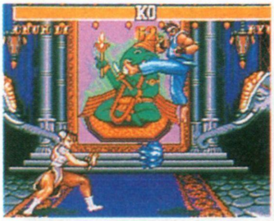
在遊戲中我們可在迷你遊戲中賺取各種有用的道具。



對應等媒體

©1992 UNIVERSAL CITY STUDIO INC & AMBL IN ENTERTAINMENT. INC.©1993 SEGA ©1993 SEGA, 1993 TREASURE ©1993 Mc-donaid's Corp. SEGA©SEGA 1993 TREASURE

快打旋風Ⅱ四大天王版 ストーリートファイターⅡ ダッシュプラス 24M

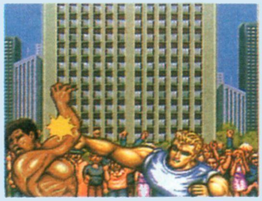


難 ☆

【解說】這是卡普空於91年登場的世界級大作，格鬥遊戲在重新編排後登場的作品。其中可許多人玩。且也加了新必殺技等。

【重點】角色的動作及整體的平衡度近乎完美。如果使用 6 個按鈕的操縱器，則可得到相當的樂趣。內容與大型電玩的特別版相同，但畫面及音樂較SFC版差。

使用了大容量24M的ROM。其展示畫面相當不錯。

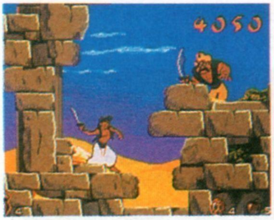


●卡普空
●93年 9 月28日發售
●￥9800
●雙打

評價 87

對應等媒體

阿拉丁 アラジン 16M

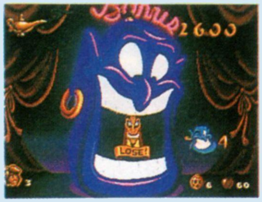


難 ☆

【解說】這是迪斯耐同名電影的遊戲化作品。在每移60格的角色動作格式下，真實感十足。一共有11個舞台，與電影情節相同。

【重點】真不愧是迪斯耐作品的移植，其動作相當的流暢，而且雖要先習慣阿拉丁用劍的動作，但其舞台的構成及展開令人大呼過癮。且畫面的設定很精細。

在通過舞台後，我們便可進入各種加分舞台中。



●SEGA
●93年11月12日發售
●￥7800
●單打

評價 80

對應等媒體

摩登原始人 フリントストーン 4M



難

【解說】這是以美國同名動畫為題材的動作遊戲。自稱冒險王的主角受家族及同伴的委託，展開他一連串的冒險活動。

【重點】其角色的動作相當卡通化，而且山、海、沙漠等都是遊戲的背景特色。其價格雖低，但內容幾乎與任天堂版相同。其畫面及陷阱等使其難度提升。

這便是這款遊戲的主角。大家看了應馬上就認出他了。



●泰德
●93年11月19日發售
●￥3880
●單打

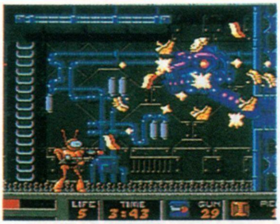
評價 57

對應等媒體

© CAPCOM 1991,1992,1993. ALL RIGHTS RESERVED. ©Disney characters,artwork and music © The Walt Disney Company ©TAITO CORP.1993 ©HANNA BARBARA Licensed by NIPPON COLUMBIA CO.,LTD.LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

B・O・B　スペース・ファンキーBOB

8M



●EA勝利
●93年11月19日發售
●￥8900
●單打

評價　52

難

【解說】這是美國版動畫的動作遊戲之移植作品。而機械生命在BOB在宇宙飛行途中發生事故而墜落。共有 3 舞台、50區域。

【重點】主角的動作及奇怪的敵人雖然相當有趣，但是其操作性及遊戲本身的內容却稍嫌不足，在主角被打倒時的畫面很有趣，但其結局的展開却很單調。

展示畫面通過各舞台及主角被打倒時的畫面很好笑。



對應等媒體

妖獸之王　キング・オブ・ザ・モンスターズ

8M



●SEGA
●93年11月26日發售
●￥6800
●雙打

評價　62

難

【解說】這是一款NEO GEO的作品，主角是破壞城鎮的怪獸們，玩家們可在城鎮、工廠地帶、古都等地方用 4 隻怪獸來對戰。

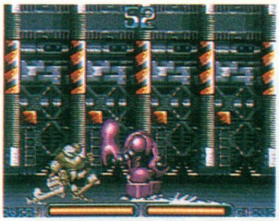
【重點】這款遊戲的點子相當的有趣。其角色的數目減少了 2 隻，而且已無法兩人協力玩，這些都很可惜。另外，其特殊較少及單調使可玩性降低。

這與SFC版相同，有 4 位角色可以供玩家們選擇。



對應等媒體

重裝諾瓦　ヘビーノバ



●微網路
●93年12月12日發售
●￥6800
●雙打

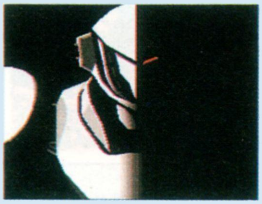
評價　60

普

【解說】這是與MD-CD主機同時發售的機器人動作遊戲。玩家以21世紀的地球為舞台，接受成為機器人部隊的訓練。

【重點】其動作與人類的行動很相似，然而反應遲鈍却是其缺點，而且蹲下及跳躍時的攻擊多半打不中。另外毫無意義的單打及變化不大的機器人也令人失望。

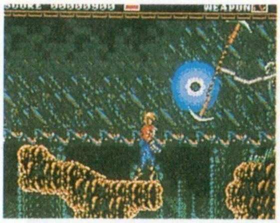
展示畫面充滿了機器人的風味。此為MD-CD的處女作。



對應等媒體

©1993 Chris Gray Enterprises,Inc. and Electronic Arts／Electronic Arts Victor ©SNK 1991 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©MICRONET 1991

密林戰士　アーネスト・エバンス



●狼組
●92年12月20日發售
●￥7300
●單打

評價　65

難

【解說】主角就如法櫃奇兵中的主角一般，為尋找傳說中的秘寶而到世界各地去冒險，角色的多關節動作相當的細緻。

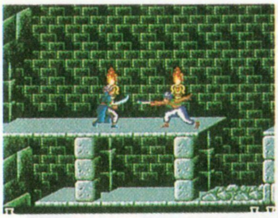
【重點】其角色構成就如源平討魔傳一般採多關節的設計，看起來相當的有趣。然而其操作性却不佳，雖舞台多彩多姿，但後半太短，而且結局也令人無法接受

加入了配音人員的對白。然而某些畫面被削減掉了。



對應等媒體

波斯王子　プリス・オブ・ペルシャ



●勝利音產
●93年８月７日發售
●￥7800
●單打

評價　62

難

【解說】這是於89年發表的海外個人電腦版軟體的移植作品。主角必須在一個小時之內救出被魔王關著的公主，且要清除陷阱。

【重點】這與其他機種的同型遊戲比起來，其某些部份較差，而且角色的移動也不順，基本的操作不佳。其舞台構成與其他版本有些不同，攻略時並不簡單。

在CD中加入了動畫的展示畫面。也有放大縮小功能。



對應等媒體

SAVE

神奇狗　ワンダー・ドッグ



●勝利音產
●93年９月25日發售
●￥7800
●單打

評價　50

難

【解說】這是WONDER MEGA的代表人物軟體。此小狗可以投擲星星，挖掘洞穴，以這種方式前進。其展示畫面很精彩。

【重點】本款遊戲是由英國的公司來製作，所以角色及背景畫面的風格很有個性。然而其本身並無創意，而且舞台的構成也很單調。但有關密碼的設計很佳。

這是玩家們一定要看的展示畫面。其表情很可愛。



對應等媒體

©1992 Broderbund. ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.,INC. ©1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. ©1992 CORE DESIGN, LIMITED. ©WOLF TEAM

黑洞攔截　BLACK HOLE ASSAULT



●微網路
●93年10月23日發售
●￥6800
●雙打

評價　62

普

【解說】這款遊戲以前作數年後的世界為舞台，是款機器人的格鬥動作遊戲。在單打時可自２種機器人中選擇，也有對戰模式。

【重點】機器人的設計及演出比前作好了許多，而展示畫面的英語也令人驚訝。雖對戰很有趣，但因沒有防禦，所以只能算單純的互毆。

這次已比前作好了許多，但有些部份還稍嫌不足。



對應等媒體

時空女孩　タイム　ギャル



●狠組
●93年11月13日發售
●￥7800
●單打

評價　75

難

【解說】這是85年大型電玩熱門遊戲的移植。在31世紀的未來，時空女孩為保護生物而戰。玩家須依畫面的指示適時按鈕才行。

【重點】以MD-CD的角度來看，其移植度不錯，比其他的軟體的移植度佳，然而，按鈕的時機的提示不清楚，尤其到後半的時機更是難抓。

這是MD-CD專有的主題曲。下方還有歌詞哦！



對應等媒體

忍者戰士　ニンジャウォーリアーズ



●泰德
●93年３月12日發售
●￥6800
●雙打

評價　72

普

【解說】這是88年推出，同時有３個畫面的大型電玩遊戲完全移植版。其畫面長，比例接近原作。２位機械忍者向獨裁者挑戰。

【重點】在上下樓梯時，其效果音被刪掉了。而戰車出現的畫面也沒有軸動，但雙打時其背景音樂都相當的有味道，移植度不錯。但動作變化太少。

在開始的展示畫面中有各種介紹，令玩家們感動。



對應等媒體

©MICRONET ©TELENET JAPAN／WOLF TEAM 1992, LICENSED BY TAITO CORP. ©TAITO CORP.1993

狼王戰記　ウルフチャイルド



●勝利音產
●93年 3 月19日發售
●￥8800
●單打

評價　57

難

【解說】這是英國著名軟體開發公司作品的移植版。主角的父親遭某組織誘拐，而母親及哥哥遭慘殺，於是他變身成狠後出發。

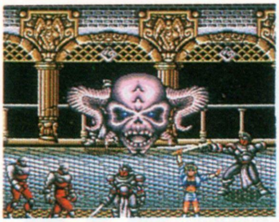
【重點】因為海外版的軟體，所以它的變身動作等都相當的有個性。然而其全體的角色都很小，而畫面的配色也很單調。且展示之讀取也相當費時。

其展示畫面充滿卡通的風格。其改造很像假面騎士。



對應等媒體

美國女孩Ⅱ　アネット　再び



●狠組
●93年 3 月26日發售
●￥7800
●單打

評價　47

難

【解說】這是一款美少女的動作遊戲，是橫向捲軸的畫面的格鬥型作品。主角在20歲後被捲入以歐洲為戰場的戰爭中。

【重點】雖其展示畫面做得還不錯，但是其主題曲却很差。其風格有戰斧的味道，然而遊戲本身的平衡感却不佳，而與頭目對戰時的問題點也不少。

其視覺畫面沒有統一的感覺，這點相當的可惜。



對應等媒體

街頭快打ＣＤ　ファイナル　ファイトＣＤ



●ＳＥＧＡ
●93年 3 月26日發售
●￥8800
●雙打

評價　72

難

【解說】這是款89年發表的格鬥遊戲移植。在本次遊戲中，玩家們首次可以在家用電玩主機中享受到雙打的樂趣。共 6 舞台。

【重點】其發售較其他的機種晚，然而它不論在舞台構成，角色動作等都較接近大型電玩版。其中某角的連打速度較慢，而展示畫面有些與內容不符合。

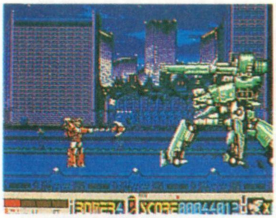
遊戲有 3 位主角可以選。而且還有隱藏的舞台。



對應等媒體

©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. ©WOLF TEAM ©CAPCOM 1989 ©SEGA 1993

爆烈者奧剛　デバスティター



●狼組
●93年 3 月28日發售
●￥7800
●單打

評價 47

難

【解說】這是將卡通中的作品改造動作射擊型的遊戲。在通過各舞台後，我們便可看到充滿動畫的展示畫面。共有 7 個舞台。

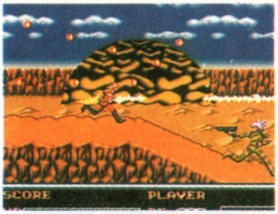
【重點】其展示畫面直接從卡通中掃描，所以展現的效果相當的驚人，然而動畫並沒有完整的呈現，所以很難了解整個故事，最後頭目也有些不合時宜。

其畫面採掃描的方式。臨場感十足，不可錯過。



對應等媒體

無敵金剛００９　サイボーグ００９



●RIOT
●93年 7 月30日發售
●￥7800
●單打

評價 57

難

【解說】這是由石森太郎原作同名漫畫遊戲化的作品。是以「地下帝國尤米篇」為基礎，裏面也加入了許多的動畫。

【重點】這與動畫版一樣使用了相同的配音人員，其劇本的結構也不錯。然而遊戲本身的操作性卻不佳，而加速器也沒什麽意義。而且也只能使用009而已。

其展示畫面真不愧是CD的作品。後半的發展很感人。



對應等媒體

音速小子CD　ソニック・ザ・ヘッジボッグCD



●SEGA
●93年 9 月23日發售
●￥8800
●雙打

評價 72

難

【解說】這是音速小子的第 3 代。主角要找出奇跡之星中的“時間之石”，而博士艾克瑪而音速小子間又有一場大戰即將展開。

【重點】在時空轉移之要素的採用下，各舞台間的連接相當巧妙。然而它却也比前 2 代複雜了些。雖速度比 2 還要慢，但其畫面、背景音樂、結局等都不錯。

在3D的世界中前進。其視覺畫面比前 2 代佳。



對應等媒體

SAVE

ORIGINAL ©TAKARA 1992 ©TELENET JAPAN／WOLF TEAM 1993 ©石森プロ・東映／TELENET JAPAN 1993 © SEGA 1993

餓狼傳說Ⅱ　餓狼傳說Ⅱ

24M



●TAKARA
●94年6月24日發售
●￥9800
●雙打

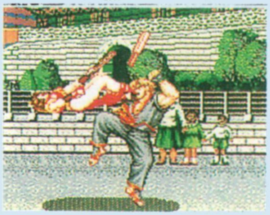
評價 90

難 ☆

【解說】忠實移植NEO.GEO版，超大容量24MEGA，集結八名對格鬥趨之若鶩的「狠」，具有相當名氣度的格鬥遊戲。

【重點】經過大幅改良，變得更加細緻、逼真的背景設計、人物設定，華麗數倍的戰鬥畫面，加上痛快的連續技，餓狼迷真是好命喲。

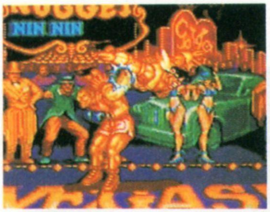
決定勝負關鍵的鳳凰腳閃電出擊！



對應等媒體

超級快打旋風Ⅱ　スーパーストリート　ファイターⅡ

24M



●卡普空
●94年6月25日發售
●￥10900
●8人玩

評價 90

難 ☆

【解說】格鬥遊戲的開山祖師，94年最新作品。除開發新必殺技、加入四位新戰士外，另外還有八人可同時參加的淘汰賽模式。

【重點】戰鬥舞台遍及12國16地。看誰能早那千分之一秒打倒對手及比賽誰的得分比較高等新增設的挑戰模式大概是為「新鮮人」設的吧，了無快感。

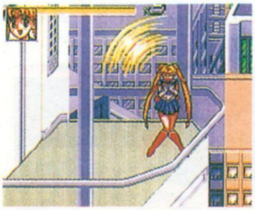
兩位巾幗不讓鬚眉的女戰士正磨拳擦掌，準備大戰一場呢。



對應等媒體

美少女戰士　美少女戰士セーラームーン

16M



●瑪帕
●94年7月8日發售
●￥8800
●單打

評價 75

普

【解說】目前在臺灣、日本均擁有超多「死忠」的橫向捲軸動作遊戲。玩家從五人中選擇一人，目標是打倒宿敵黑暗女王。

【重點】遊戲內容和超任版的大致相同，沒有什麼新意，不過穿插在各關中間，媲美電視動畫的動畫畫面，及因人而異的華麗必殺技則是一大特色。

像這樣令人興奮不已的動畫畫面你豈可錯過？

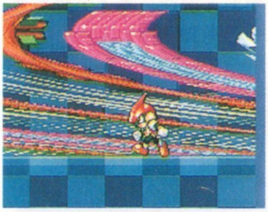


對應等媒體

©TAKARA ©CAPCOM ©MABA

暴速超人　スパーク

16M



- SEGA
- 94年6月20日發售
- ￥8800
- 單打

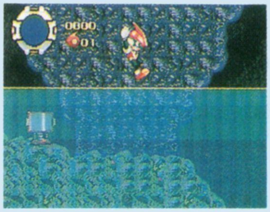
評價　75

易

【解說】具有自由來回於電腦映像世界及現實世界的能力，擅長電擊能源攻擊，電腦創造出新英雄SPARK的橫捲軸動作遊戲。

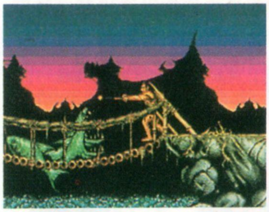
【重點】遊戲舞台從電腦映像世界、現實世界，到合成世界，無所不包。而多采多姿的攻擊方式如閃電突擊、回轉後旋、放電護罩等也都相當具可看性。

電擊能源最大的弱點就在水，一旦碰到水威力會銳減許多。



對應等媒體

異獸王國Ⅱ　シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ



- 勝利娛樂
- 94年7月29日發售
- ￥8800
- 單打

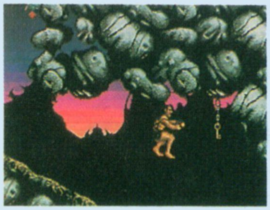
評價　78

難

【解說】為自仇敵手中救回妹妹，就得用手中的鐵球一路打倒敵人，通過諸多的陷阱，解開一層層謎團的橫向捲軸動作遊戲。

【重點】在單純的動作遊戲中加入AVG要素的解謎程序以及增設可以購買道具的酒場等是相當具有新意的設計，不過難度之高也令人瞠目結舌。

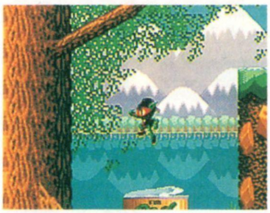
掛在天花板下的鑰匙可是開門的必備工具喔。



對應等媒體

頑皮超人　ズールのゆみぼうけん

8M



- IFORCOM
- 94年7月29日發售
- ￥8800
- 單打

評價　73

易

【解說】操作擅長拳法的冒險家ZOOL，穿越糖果、音樂、水果世界及工具世界等7個各具特色的世界回到故鄉的動作遊戲。

【重點】只要搜集到一定數量（如在音樂世界找CD，在水果世界拔香蕉）便可過關的規則淺顯易懂，配上可愛的背景及人物造型，可全家同樂的遊戲。

哇塞！這該不會全球AV產品大展吧？



對應等媒體

點子精靈　クールスポット

8M



●VIRGIN GAME
●94年２月18日發售
●￥8000
●單打

評價　67

易

【解說】用日本七喜的廣告偶像：全身是紅色，戴著太陽眼鏡的「SPOT」做主角，為拯救伙伴而拼命使世界「清涼」的遊戲。

【重點】只要撞住一顆顆紅色氣球，讓大家更「清涼」，解救同伴就可以過關的遊戲內容非常適合初學者。另外，「SPOT」充滿喜感的表情也是賣點。

老朋友，讓你久等了，現在馬上破壞牢鎖救你出來。



對應等媒體

武士道　武士道エターナル　チャンピオル

24M



●SEGA
●94年２月18日發售
●￥7800
●雙打

評價　70

普

【解說】由九名肩負地球未來命運的戰士各自使出渾身解數，為成為「永遠之勝者」，而交互廝殺的格鬥遊戲。

【重點】在戰場背景、人物造型及各種必殺技巧等各方面均表現出相當的美國風味，水準也都在一定程度之上。格鬥遊戲風潮果真是沒有國界之分的。

到底是誰能夠從這場超越時空的壯絕戰鬥中脫穎而出呢？



對應等媒體

蠟筆小新　クレヨンしんちゃん

16M



●瑪帕
●94年３月11日發售
●￥8800
●單打

評價　72

易　☆

【解說】94年的新偶像，臘筆小新在SEGA上的第一款動作遊戲。由玩家操作小新，躲過壞孩子們的攻擊，找出被藏的卡片。

【重點】忠實移植原作中令人捧腹大笑，如脫褲子、畫大象、學電視超人等爆笑鏡頭，再配合其天真逗趣的動作，堪稱是一款大人小孩皆可同樂的遊戲。

這一跳會不會使電玩界掀起另一波的「小新旋風」呢？

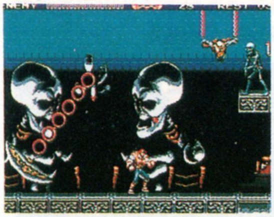


對應等媒體

©VIRGIN GAME ©SEGA OF AMERICAN ©MABA

吸血鬼殺手 VAMPIRE KILLER

8M



●柯拿米
●94年 3 月18日發售
●￥7800
●單打

評價 75

普

【解說】頗受好評之「惡魔城」系列最新作品。主角仍是位手持長鞭的青年，但活躍的舞台已伸展到隔海的德、法等國。

【重點】從天花板滴血下來的特殊效果；細膩的背景；及逼真、予人毛骨悚然的恐怖感的人物造型為本作的特色，但缺點是武器並沒有多大改變。

裝飾得富麗堂皇的宮殿，但接踵而來的猛攻讓人沒空欣賞。



對應等媒體

格鬥三人組Ⅲ バア・ナックルⅢ

24M



●SEGA
●94年 3 月18日發售
●￥7800
●雙打

評價 75

普

【解說】SEGA招牌格鬥遊戲系列之一，徹底改良前作缺陷的最新作品。主角仍為艾維・塞門及莎咪等三人。

【重點】可兩人選擇相同的人物對戰；當必殺技的力量值全滿時使用必殺技就不會耗損體力；武器在使用到一定限度後就會壞掉等為本作的新設計。

技巧大幅增加，背景也較前作漂亮許多。



對應等媒體

夢幻格鬥 バトル ファンタジー



●微網路
●94年 4 月15日發售
●￥8400
●雙打

評價 77

普

【解說】以幻想世界為背景，由十名職業、性格、經歷各有不同的戰士，為打倒魔王X而戰的格鬥遊戲，亦有兩人對戰模式。

【重點】和一般格鬥遊戲截然不同的戰鬥背景、武器及格鬥技巧給人另一種清新的感受。參雜RPG要素，會隨著角色不同而修改的故事內容也是一大特點。

和街頭亂鬥迥異，另一種全新風貌的格鬥遊戲。

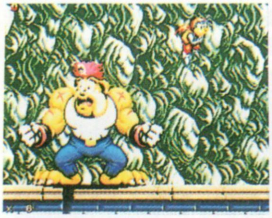


對應等媒體

©KONAMI ©SEGA ©MICRONET

蘭克船長　キャプテン　ラング

8M



●DATA EAST
●94年４月22日發售
●￥6800
●單打

評價　70

普

【解說】為找回被壞海盜捉走的兒子及寫著具有支配世界之力的神秘寶石藏處的藏寶圖，萊庫船長展開大冒險的橫向捲軸遊戲。

【重點】單純但飆爽的動作，如空中玄月踢、跳下來踩敵人等，配合可愛動物造型的敵人，再加上陰險狡詐的陷阱，讓內行人玩過癮，外行人看漂亮的遊戲。

具有迪斯耐風味，以可愛造型取勝的展示畫面。



對應等媒體

螞蟻超人　ダイナマイトヘッディー

16M



●SEGA
●94年８月５日發售
●￥6800
●單打

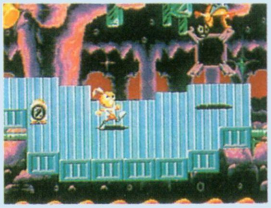
評價　69

普

【解說】身懷強烈正義感的人偶HEADDY為打倒自稱是「這世上最偉大的人偶」的黑暗王，救回兄弟而戰的橫向捲軸遊戲。

【重點】雖然自己的攻擊武器只有腦袋一樣而已，但打倒敵人所露出的表情卻常令人捧腹大笑。以人偶的角度來設定人物及背景的想法也相當獨特，具可看性。

腳下搖來搖去的舞台只要一個不小心失了足就前功盡棄了。



對應等媒體

真人快打完全版　モータルコンバット完全版

16M



●阿克雷瑪
●94年５月27日發售
●￥6800
●單打

評價　80

難

【解說】採用真人實錄映像的格鬥遊戲。七名受天界諸神授與神拳，人界最強的武鬥家為擊倒邪僧尚宗而群集於中國少林寺。

【重點】從黑道組織的最高幹部到死人，七名戰士的來歷無奇不有。即使防禦成功仍會受傷失血，絕不會讓人白花功夫的設計則為其特徵。

500年才舉行一次的「殺人饗宴」現在如火如荼地展開。

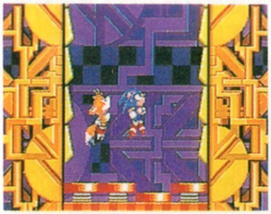


對應等媒體

©DATA EAST ©SEGA ©ACCLAIM JAPAN

音速小子Ⅲ　ソニックⅢ

16M



●SEGA
●94年 5 月27日發售
●￥5800
●雙打

評價　85

普

【解說】承襲一貫超音速狂飆風格的續作。附有電池記憶功能，玩家可以直接選擇要從那一關打起，不必像以前那樣從頭玩。

【重點】動作較前作俐落，敵人角色的設定及其表情也充滿喜感。背景製作的水準也提昇許多，像未來都市關裡的夜景就做得維妙維肖。

一鼓作氣衝下這急下坡，將速度提昇到最高點。



對應等媒體

SAVE

屠龍記　ドラゴンズ・レア



●SEGA
●94年 6 月 3 日發售
●￥6800
●單打

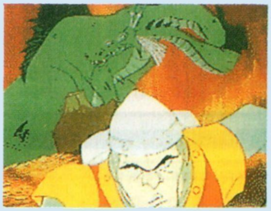
評價　80

難

【解說】多年前曾在大型電玩及個人電腦界颳起一陣熱潮的遊戲。主角為拯救公主而冒險闖入充滿魔物的城堡。配有五國語言。

【重點】完全沒有得分及固定路線，隨玩家自己憑想像力自由發揮，像看動畫一樣的進行遊戲為其最受好評的特色，不過難度頗高。

騎士達克的英雄救美之旅相當驚險刺激。



對應等媒體

洛克超人Ⅱ　チャックロックⅡ

8M



●VIRGIN GAME
●94年 6 月24日發售
●￥8000
●單打

評價　70

易

【解說】六個月大的嬰孩為救出爹地而帶著一根跟自己身高差不多一樣高的木棒出門去打壞人，輕鬆逗趣的動作遊戲。

【重點】靠跳躍閃過敵人；揮木棒把壞人敲得眼花目眩；利用肌肉大哥的手跳得更高；打開消防栓對壞人噴水；拿香蕉騙猴子等都是很有趣的鏡頭。

超級嬰兒要帶木棒去打恐龍殺章魚了。



對應等媒體

©SEGA ©SEGA ©VIRGINGAME

環保戰士　オーサムポッサム

16M



●天肯
●93年12月25日發售
●￥8800
●單打

評價　71

普

【解說】一隻老鼠為了拯救地球的大自然而遠赴熱帶雨林、海底洞窟及北極圈，阻止狂人馬希那博士陰謀的動作益智遊戲。

【重點】積極講究環保的這遊戲除準備400題和環保有關的問題考玩家外，只要收集可樂罐、空瓶或舊報紙就可換1UP也是前所未見，很適合全家同樂的遊戲。

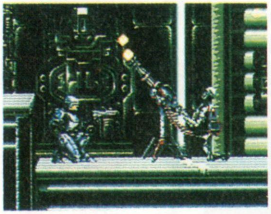
有四隻像這樣面惡心善的動物會來幫助老鼠打擊邪惡。



對應等媒體

機器戰警對魔鬼終結者　ロボコップVSターミネーター

8M



●VIRGIN GAME
●94年5月20日發售
●￥8900
●單打

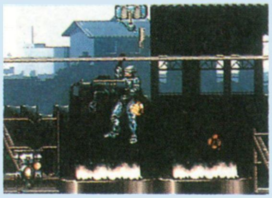
評價　72

難

【解說】機械戰警為了保護城鎮，於是帶8種功能不同的重兵器，單挑魔鬼終結者的激烈動作遊戲，全部共有10關。

【重點】多變化的攻擊武器；以原作為基礎而製成的人物、背景；配合上與電影比起毫不遜色的激戰鏡頭…對支持者而言，光是能看到這些就很美滿了麽。

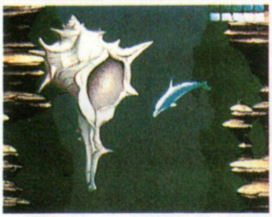
為守護正義而生的戰士永遠沒有休息的時間。



對應等媒體

海豚大冒險Ⅱ　エコー・ザ・ドルフィンⅡ

16M



●SEGA
●94年 8 月26日發售
●￥6800
●單打

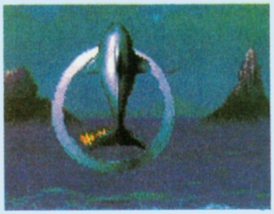
評價　76

難

【解說】以一望無際的大海為舞台，用海豚當主角（有時可進化為其他生物或飛上天），大受好評的新感覺動作遊戲的續篇。

【重點】用「歌曲」做為和海豚互通訊息、調查地形及攻擊的方法、吃小魚可以恢復體力、得解謎才能前進等設定都別樹一幟，感覺彷彿置身於水族館的遊戲。

前作中所沒有，採3D視點的關卡也是這次的焦點之一。



對應等媒體

©TENGEN ©Virgin Game ©SEGA

冒險世界IV　モンスターワールドIV

8M



●SEGA
●94年 4 月 1 日發售
●￥8800
●單打

評價　70

易

【解說】以細膩且多變化的動作及滑稽的人物造型，配上解謎的AVG要素，有相當多玩家喜愛的94年年系列最新作品。

【重點】把藍色飛兔丟入火山口好載人──飛衝天或是丟飛兔啟動機關等動作都相當具有趣味性，各種使劍的工夫也很優秀。只是這次要解的謎都太簡單了。

這位就是四代的主角，夢想成為戰士的活潑女孩雅夏。



對應等媒體　SAVE

忍者龜II　TMNT～トーナメントファイターズ

8M



●柯拿米
●93年12月 3 日發售
●￥8800
●雙打

評價　65

易

【解說】忍者龜版的格鬥遊戲。除了讓忍者龜們互鬥的對打模式外，也有配合多人玩的淘汰戰模式及一人玩的故事模式。

【重點】幾乎是為了趕「快打旋風」的風潮才推出的這遊戲，除了傾巢全出的絕招會吸引小朋友外，對於不是個中愛好者的玩家們恐怕難以引起共鳴。

勝利究竟是屬於正義的忍者龜還是邪惡的歹徒們呢？



對應等媒體

龍虎拳　龍虎の拳

16M



●SEGA
●94年 1 月14日發售
●￥8800
●雙打

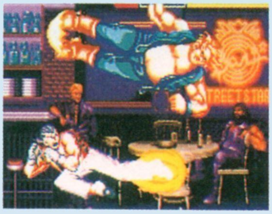
評價　75

普

【解說】在大型電玩上頗受好評，卡普空的招牌格鬥遊戲之一。主角為了找回遭誘拐的優莉而周遊各地，搜集相關情報。

【重點】用砍玻璃瓶及擊碎冰塊來強化能力的特訓模式，跟「快打」沒什麼兩樣，不過，必須集聚「氣力」才能使用必殺技的設計倒挺符合實際的。

在這條街上只有強者才能生存，弱者沒有說話的餘地。

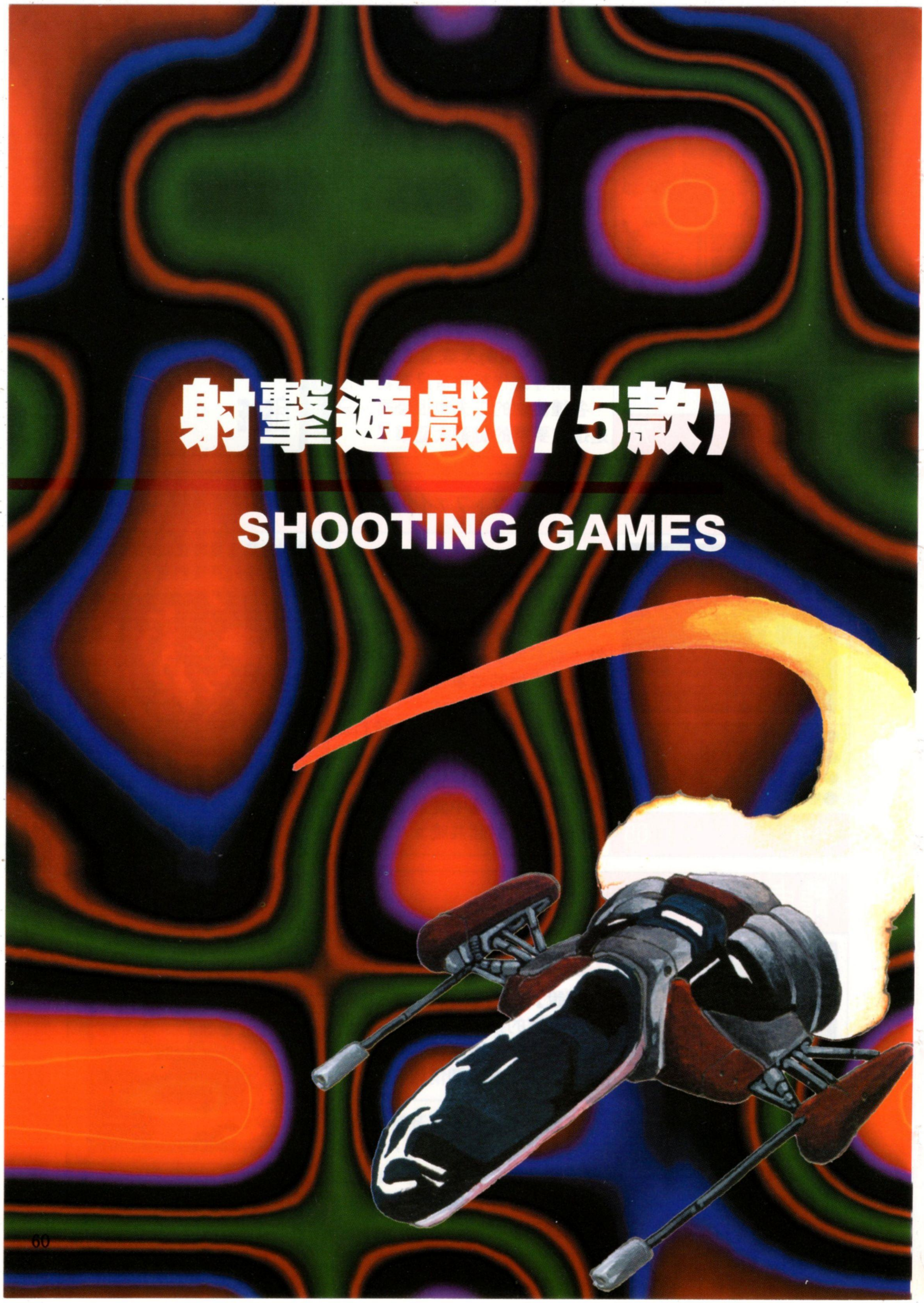


對應等媒體

©SEGA ©KONAMI ©SEGA

射擊遊戲(75款)

SHOOTING GAMES



小魔女　パノラマ コットン

20M



●太陽電子
●94年 8 月12日發售
●￥9500
●單打

評價 75

普

【解說】騎掃把，使用魔法，和妖精併肩作戰的3D射擊遊戲。可愛的人物造型及爆笑的故事則是它一貫的風格。

【重點】雖是大型電玩版的續篇，但自原本的左右捲軸改為3D則是一大突破，給人有耳目一新的感覺。另外，流暢、快節奏的遊戲步調也值得玩家一試。

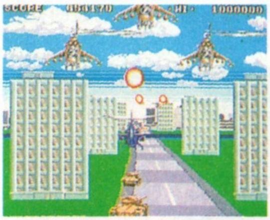
如何突破這重重包圍，打倒那隻煩死人的手掌呢？



對應等媒體

藍色霹靂號　スーパーサンダーブレード

4M



●SEGA
●88年10月29日發售
●￥5800
●單打

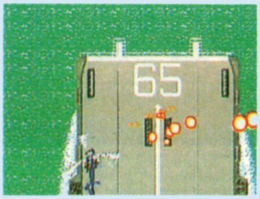
評價 50

難

【解說】以戰鬥型直升機為主要攻擊。在第一舞台內，以3D射擊畫面與頭目戰之縱軸畫面交互進行。共有四個舞台。

【重點】悠閒的操作感覺，帶出直升機獨特風味。但是不易看清楚的3D視點和低娛樂性質感差的構圖及音效差為其缺點。後半難度高，不適合初學者。

換成與頭目對決的縱軸畫面。可惜不能擴大縮小。



對應等媒體

時空戰士Ⅱ　スペースハリアーⅡ

4M



●SEGA
●88年10月29日發售
●￥5800
●單打

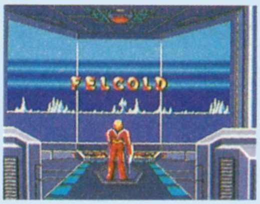
評價 60

普

【解說】到目前仍有許多忠實者擁護這款遊戲含SEGA III 版在內，這已是第3作。舞台擇可由最初開始。全12面＋α。

【重點】光滑的瓷地面與頭目的動作等畫面設計相當不錯。但舞台選擇則有贊否兩論，舞台數較前作減少甚可惜。各頭目的衝擊感不夠，爽快感和音效也不好。

主機發射時的畫面，在當時是很令人感動的……。



對應等媒體

©SEGA 1988 ©SUN SOFT

閃電出擊Ⅱ THUNDER FORCEⅡMD

4M



●TECHNO SOFT
●89年6月15日發售
●￥6800
●單打

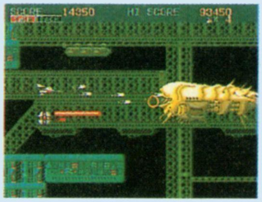
評價 70

難

【解說】為加入MD之第1彈處女作。由X68000完全移植。以鳥瞰與橫向視野交互展開。武器種類豐富。共九面。

【重點】為MD初期發售的作品完全移植而成。由橫向畫面出現的敵機難度高。能使用多樣的武器是很令人痛快的事。快節奏的BGM也很棒。

奇數面為鳥瞰畫面而偶數面為橫向畫面。



對應等媒體

世界末日 フォゴットンワールズ

4M



●SEGA
●89年11月18日發售
●￥6000
●雙打

評價 70

普

【解說】為電動版重新處理移植過來的。是二名超戰士為了打倒天帝而戰的故事。能向三百六十度射擊為其特徵。

【重點】三個按鍵之間的對應很好，音效和構圖的移植度也都還算不錯。另外兩人可同時玩，且無限接關這點也很好。但是少了二個受歡迎的舞台甚為可惜。

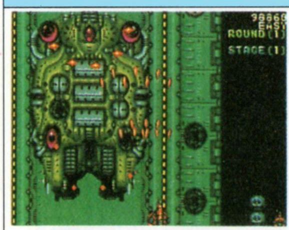
希望能重製加入聲音後的完成版。



對應等媒體

宇宙達人 TATSUJIN

4M



●SEGA
●89年12月9日發售
●￥6000
●單打

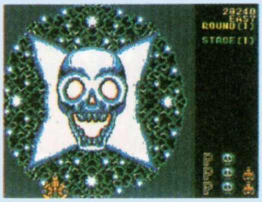
評價 80

超

【解說】由東亞計畫之同名電動版移植過來。使用3種的射擊十達人炸彈來破壞不斷出現的敵人。結尾依難易度而異。共5面。

【重點】移植很高。但因為原本就是難度高的作品，因此並不是老少咸宜的遊戲。射擊雖有點變更，但力量上升時的魄力與爽快感非常棒，結尾畫面極佳。

如果投下達人炸彈則畫面上之圓圈會擴散開來。



對應等媒體

©TECHNO SOFT 1989 ©CAPCOM 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

卡斯戰機　カース

4M



- 微網路
- 89年12月23日發售
- ￥6800
- 單打

評價 62

難

【解說】為了使謝乃卡行星恢復和平，搭上自機安第斯戰機與敵人交戰。武器等的秘寶很多。全部由五個舞台構成。

【重點】自機與敵人等並非定點轉軸，突然搖晃甚為可惜。顏色使用也太過炫麗，不易分辨。但是寶物容易出現。因採殘機制，所以很容易回復生命。

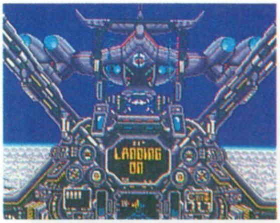
顏色使用過艷且頭目之設計敷衍了事，太過草率。



對應等媒體

立體空戰　エアダイバー

4M



- 阿斯米克
- 90年3月9日發售
- ￥6800
- 單打

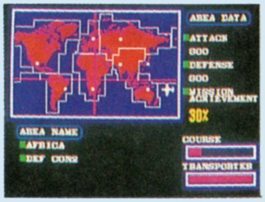
評價 60

普

【解說】以戰鬥機內的視點展開的3D空中格鬥射擊遊戲。為了消滅壓制地球的恐怖軍國，駕駛最新銳的戰機在全世界征戰。

【重點】遊戲後半開始與中頭目進行空中格鬥戰。有速度感，平衡度也不錯，但機內的視界窄而使難度增高。另外，敵人的動作不夠流暢，與頭目對戰單調。

可選擇的舞台共有8個。敵人變化太少為其缺點。



對應等媒體

衝破火網　アフターバーナーII

4M



- 電波新聞社
- 90年3月20日發售
- ￥6900
- 單打

評價 90

難　☆

【解說】由SEGA體感的射擊遊戲移植過來。以F-14XX進入敵區，共進行23個舞台。流暢的回轉與爽快感為其賣點。

【重點】除了加油畫面以外，其他場景全部移植。BGM水準高，節奏感也不錯。遊戲本身有點舊，但緊迫感高，容易投入。一擊編隊模式與音效令人懷念。

加分舞台在岩地展開雖有點荒涼但感覺還不錯。

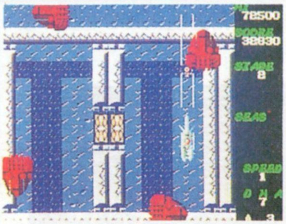


對應等媒體

©MICRONET 1989 ©1989 ASMIK ©1987 SEGA

達爾文4801　ダーウイン4081

4M



●SEGA
●90年4月7日發售
●￥6000
●單打

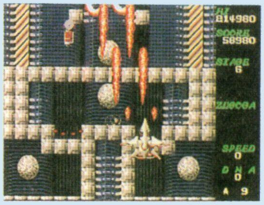
評價 65

難

【解說】由DATA EAST的電動版移植過來。打倒敵人收回EVOL，自機即可進化成各種樣式。依進化過程還可變為特異體。

【重點】自機可變化雖很有趣，但會因受傷害或時間而退化又不太好。操作性雖不錯，但敵之攻擊太嚴苛目標也太小，難度非常高。整體的印象單調些。

在機械射擊中加入進化之生動要素為創新構想。



對應等媒體

突擊先鋒　ウッイプラッシュ

4M



●SEGA
●90年5月26日發售
●￥6000
●單打

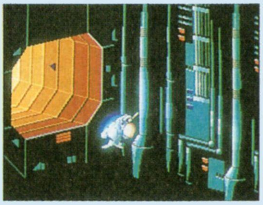
評價 70

難

【解說】為SEGA原始射擊作品。加上一般的能量，可像溜溜球一般上下左右飛翔攻擊。能量爪鈎為其特徵。

【重點】看來普通，操作性還好，舞台構成、構圖等都設計得不太好。能量爪鈎非標準裝備為其缺點。5頭目對戰時若失誤則小能復活。BGM也差。

以當時的MD作品來說雖不錯，但作品內容不好。



對應等媒體

閃電出擊Ⅲ　THUNDER FORCEⅢ

4M



●TECHNO SOFT
●90年6月8日發售
●￥6800
●單打

評價 85

難

【解說】為本遊戲系列的第三作，MD的原創作品。排除前作評價不佳的鳥瞰視野，只剩下橫向視野。全部由6面構成。

【重點】若不能詳記敵人出現模式與陷阱則不易過關。雖屬完全學習型但習慣後則能上手。音效與構圖都不錯，BGM也很好。卑怯敵人的出現褒貶各半。

自由度雖高，但決定錯誤則會造成時間的浪費。



對應等媒體

©DATA EAST CORPORATION 1987 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990 ©TECHNO SOFT 1990

大旋風　大旋風

4M



●SEGA
●90年6月23日發售
●￥6000
●單打

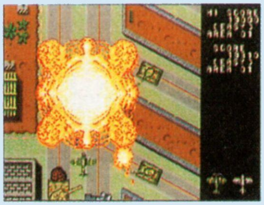
評價　75

難

【解說】為東亞計畫之同名遊戲移植版。其特徵是可使用轟炸與援護射擊的六架援機。敵人只限地上物，並不會派出飛機。

【重點】除一部分之敵人攻擊模式不同外，大致和原作一樣。強而猛烈的援機系統也很有趣。但無法連射。爽快感不夠。現在看來是屬較土氣的遊戲。

要使用轟炸地面或援護射擊的時機令人難以決定。



對應等媒體

西洋封神榜　フェリオス

4M



●拿姆科
●90年7月20日發售
●￥5800
●單打

評價　85

難 ☆

【解說】拿姆科同名的電動版移植作。以希臘神話為藍本，重視集力射擊的遊戲。過關即可看到阿爾特米斯的演出。

【重點】操作簡單。完成度還算不錯。但是包括示範表演與構圖以及阿爾特米斯的聲音都顯得太貧弱。另外太過重視集力射擊，缺乏爽快感。

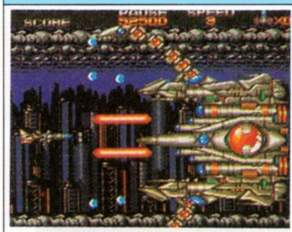
顏色使用太過顯眼，而過關畫面有點令人失望。



對應等媒體

雷射戰機　XDR

4M



●UNIPACC
●90年8月21日發售
●￥6800
●單打

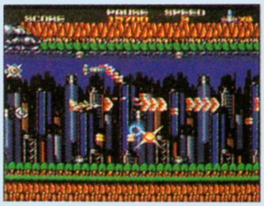
評價　62

易

【解說】最傳統的橫向捲軸射擊遊戲。遊戲系統或頭目角色等都給人一種「宇宙巡航艦」系列的感覺。全部由四個舞台構成。

【重點】老套的故事內容，音效差，舞台單調、色彩低劣，是個相當缺乏魅力的遊戲。只失誤一次就不能再復活，均衡度極差。具爽快感但是獨創性低。

彈藥數量不受限，若使用連射則彈藥會四處紛飛。



對應等媒體

©TOAPLAN CO.,LTD. 1989 ©1988 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©UNIPACC 1990

太空入侵者90　スペースインベーダー90

2M



難

【解說】在大型電玩草創期造成轟動之再製版。自機變成受創制，而且再追加捲軸之強化與能力提升。

【重點】遊戲內容簡單，即使是初學者也可以玩。還移植了名古屋攻擊與彩虹等現象，可一解懷舊情懷。雖加入了許多修改，但終究還是給人舊遊戲的感覺。

- 泰德
- 90年9月7日發售
- ￥5900
- 單打

評價　65

下面的畫面即是彩虹。20幾歲的玩家應該知道。



對應等媒體

昆蟲世界　インセクターX

4M



難

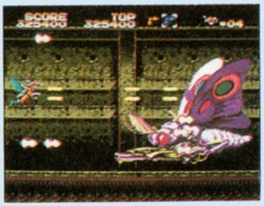
【解說】為同名的大型電玩移植版。敵人全部是昆蟲（有些不是）的異色作品。將原構圖以較寫實的手法重造。共5面。

【重點】與原大型電動版相同，當力量提升到最高時，相當具有爽快感。但是到後半的舞台只要失誤一次則不能復活，平衡度的調整欠佳。其構圖仍值得一看。

- 荷多比
- 90年9月7日發售
- ￥6800
- 單打

評價　67

這隻蛾是遊戲中看來最噁心的。另外還有蚯蚓。



對應等媒體

地獄火　ヘルファイアー

4M



難

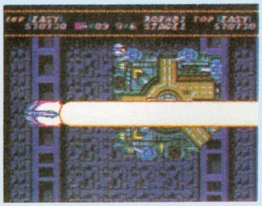
【解說】由東亞計畫之同名電動版移植過來。配合情況共有正面、後方、上下，斜方等4種射擊方式。還有MD傳統秘寶。

【重點】射擊的切換難，但習慣後則可享戰略性遊戲之樂，敵人也只會由四個方向出現。但頭目的耐久力太大使難度增強。均衡度欠佳且構圖也不太好。

- 美賽亞
- 90年9月28日發售
- ￥6800
- 單打

評價　6.75

除了四方向射擊外，還有一擊必殺的超級加農砲。



對應等媒體

©1990 TAITO CORP ©1990 HOT・B CO., LTD. LICENSED BY TAITO CORP. ©1990 NCS／TOAPLAN

星際警長　バーニングフォース

4M



●拿姆科
●90年10月19日發售
●￥5800
●單打

評價 67

難

【解說】同名大型電動之移植版。以成為未來太空戰士為目標的天現寺廣美接受模擬戰鬥訓練。自機由中盤開始轉換成戰鬥機。

【重點】外表看來雖忠於原作，但移植度不太高。敵彈之距離感不清，無速度感且頭目看來不強為其缺點。MD版中只要與敵人接觸則算失誤一次，頗為嚴苛。

她就是天現寺廣美。還有出廣告呢！



對應等媒體

V型戰鬥　アローフラッシュ

4M



●SEGA
●90年10月20日發售
●￥6000
●單打

評價 57

難

【解說】自機型態為機械人與戰鬥機兩種。攻擊方法依情況而定之SEGA原創射擊遊戲。還有以女主角為主的開場畫面。

【重點】整體感覺普通。特殊攻擊的箭形閃電等雖具爽快感，但能力提升或遊戲系統等卻不夠獨特。各舞台的展開太長且敵人動作單調。女主角也不怎麼樣。

遊戲的構圖和均衡度差。當時買此遊戲的人也……。



對應等媒體

鮫！鮫！鮫！　鮫！鮫！鮫！

4M



●東亞計畫
●90年11月2日發售
●￥6500
●單打

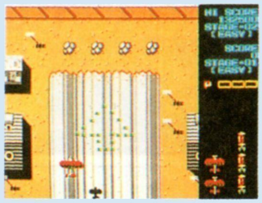
評價 82

難 ☆

【解說】東亞計畫加入MD的第一彈。為同名大型電動的移植版。有3種類的射擊＋炸彈。共有10個舞台。

【重點】移植度高，但降低其難度，就算是初學者也可以玩。當走到最高層次時，其爽快感令人害怕。敵人偶爾會由後方出現。等到3P才能提升能力。

舞台最初的發射畫面頗具魅力。



對應等媒體

©1989 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1990 ©TOAPLAN 1990

格蘭達戰役　グラナダ

4M



●狠組
●90年11月16日發售
●￥6800
●單打

評價　82

難

【解說】以X68000之全方向捲軸射擊遊戲的移植作。操作備有二種武器的戰車，擊敗雷達上所有的目標後即有頭目出現。

【重點】移植的完成度極高。去除加分舞台，卻追加了只有MD才有的新容貌。像戰鬥機面與特寫面都很值得一看，速度處理也在個人電腦版之上。

遊戲整體說來還算不錯。以破台為目標！



對應等媒體

魔域爭輝　エレメンタルマスタ

4M



●TECHNO SOFT
●90年12月14日發售
●￥6800
●單打

評價　75

難

【解說】以精靈使拉丁為主角的夢幻射擊遊戲。全7舞台，但最初的4個舞台可自由選擇。遊戲開始後即可得到魔法。

【重點】整體來說在水準以上。難度雖高但只要熟悉後即可流暢的進行。集力射擊的魔法可使用之場地少甚為可惜。但是使用時的場面非常眩麗。展示畫面差。

本遊戲雖有展示畫面，但構圖卻差強人意。



對應等媒體

原子機器童　アトミック・ロボキッド

4M



●特雷哥
●90年12月14日發售
●￥6800
●單打

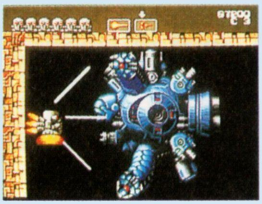
評價　67

難

【解說】為UPL之同名大型電動移植版。在此迷宮似的舞台內以五種武器向前進。與中頭目和大頭目之對戰畫面值得一看。

【重點】全屬性的構圖與大型電動版相同。隱藏起來的角色或房間都值得去找。但是如迷宮似的地形與如果走錯路就沒命的系統則使難度增加，敵人還會復活。

有些頭目比畫面還大。水準還算普通。

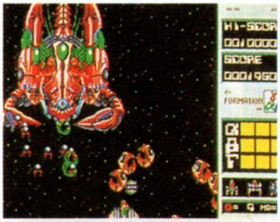


對應等媒體

©1990 TECHNO SOFT ©1990 WOLF TEAM ©TRECO 1990

魔種　デンジャラスシード

4M



●拿姆科
●90年12月18日發售
●￥5800
●單打

評價 65

難

【解說】 自機的3架合作型態與奇異的捲軸為特徵。為同名大型電動的移植作。構成的系統與舞台安排都有改變。

【重點】 遊戲雖簡單單調，但後半體內舞台之背景構圖值得一看。自機為殘機＋受創制，因此難度不高。隨構成改變而選擇攻擊型式不如想像來得有意義。

BGM比大型電動版節奏來得快。



對應等媒體

太空戰鬥機Ⅱ　ダライアスⅡ

8M



●泰德
●90年12月20日發售
●￥8900
●單打

評價 80

普

【解說】 為同名大型電動移植版。以海底生物為敵人是其特徵。原來是三個畫面，現在只剩下單一畫面。結局因舞台分歧而變。

【重點】 去除雙打與變更一部分敵人等，移植度還算頗高。與大型電動版不同，失誤後馬上可以復活的設計增加其均衡度。音效貧弱但BGM佳。

依所到的舞台不同，結束畫面也不同。



對應等媒體

武者銀河號　武者アレスタ

4M



●東亞計畫
●90年12月21日發售
●￥6800
●單打

評價 77

難

【解說】 為傳統射擊遊戲的傑作。能量提升之系統雖沿襲其系列遊戲，但有稍加以改良。全6舞台。東洋風格設定為特徵。

【重點】 除了原有的高速轉軸和豐富的能量提升外，還更新了遊戲構成，就算是初學者也能玩。彈藥與背景混雜不易分辨為其缺點但劇情不錯。

很棒的開場展示畫面。適當地加入和風設定。



對應等媒體

©1980 1990 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ©TAITO CORP 1990 ©1990 COMPILE／TOAPLAN Co., Ltd.

空魂　ガイアレス

8M



●日本通訊網路
●90年12月26日發售
●￥8400
●單打

評價　67

難

【解說】WOZ是學習敵人攻擊，令人耳目一新，全8面橫捲軸射擊遊戲。舞台途中的分歧或巨大敵人的變化攻擊為賣點。

【重點】有撞擊敵人的攻擊方法功能的「WOZ」之開發很好，不只是擊破敵人的射擊而已。但是前半開始的難度就很高，使得後半遊戲顯得有點勉強。

視覺畫面獨特，具個性的頭目群們也令人玩味。



對應等媒體

異形鐵人　ヘビーユニット

4M



●東寶
●90年12月26日發售
●￥6400
●單打

評價　55

超

【解說】為同名大型電動之移植版。自機可依取寶物的須要而變形成機器人或是戰鬥機的形態。攻擊方法也會改變。

【重點】操作感覺與自機變形系統之變更等還有內容都和原大型電動版不太一樣。完成度不高。品味不高的角色設計與機械人變形毫無意義，甚為可惜。

與「XDR」相同，本款遊戲以連射自由射擊。



對應等媒體

翼族戰士　ジノーグ

4M



●美賽亞
●91年1月25日發售
●￥6500
●單打

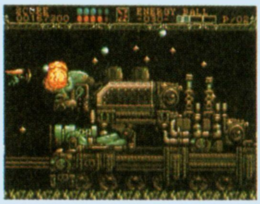
評價　70

超

【解說】以兇猛的敵人與荒廢的世界展開的幻想射擊遊戲。除了一般攻擊以外還有選擇式的魔法攻擊。

【重點】畫面樸素，敵彈雖如雨下，但只要小心即可避免，因此就算是初學者也可以玩。音效及嶄新的結局畫面處理也很好。但5面後半與最終頭目難度極高。

本遊戲的特徵在於異形的頭目和危險的敵人設計。



對應等媒體

©TELENET JAPAN 1990 ©KANEKO ©1990 TOHO CO.,LTD.

空戰剋星　エアロブラスターズ

4M



●KANEKO
●91年1月31日發售
●¥6000
●雙打

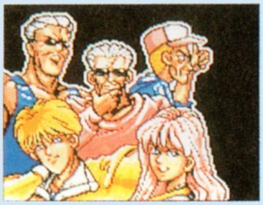
評價　72

難

【解說】為大型電動版完全移植作。以想要征服地球的惡黨為對手，科學家的兒女乘特殊戰鬥機與之作戰。共有六個舞台。

【重點】雖無新要素，但遊戲本身的平衡感很好。尤其後半的無重力操作為嶄新的構想。但舞台間出現的無意義視覺畫面破壞了整個遊戲。展開也很平凡。

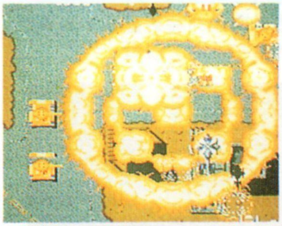
過關後有插入的無聊畫面，而且時間過長。



對應等媒體

究極之虎　究極タイガー

5M



●特雷哥
●91年2月22日發售
●¥7500
●單打

評價　60

超

【解說】為東亞計畫之大型電動名作射擊遊戲之移植。使用四種武器展開戰鬥。難易度較大型電動版為高。

【重點】MD版的敵彈異常快速，敵彈還會由畫面外擊進來。砲彈紛飛且與原作完全不同的黃色色調為其缺點，能量上升的層次表示較PC版為忠實。

此為當時熱門一時的黃色戰車。均衡度差。



對應等媒體

超級飛狼　スーパーエアーウルフ

4M



●九娛貿易
●91年3月29日發售
●¥6800
●單打

評價　60

普

【解說】此為九娛貿易第一個同時也是最後的作品。為第一個美國影集之遊戲化。遊戲模式分為空中戰與地上戰兩種。

【重點】地點上的跳躍不太自然且無意義。畫像或BGM 等雖具原作的氣氛，但遊戲中的頭目角色與地球遠離，並不像原作飛狼。令人買氣缺缺。

電視裏的熟悉臉孔也會出現。但氣氛仍有點差。



對應等媒體

©1990 KYUGO CO.,LTD. ©1984 UNIVERSAL CITY STUDIOS. INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©1991 KANEKO CO., LTD. ©TRECO 1991

決戰空間　ヴェリテックス

4M



●阿斯米克
●91年4月5日發售
●￥6800
●單打

評價　57

普

【解說】使用多重捲軸的美麗背景之縱軸射擊遊戲。取得寶物即可使能量上升。武器功能裏還有炸彈這種傳統的內容。其8關。

【重點】多重捲軸背景與效率都不錯。但能力提升系統無特徵，橫長畫面的均衡度也不佳。失誤後必須由舞台的起頭開始，太過嚴苛且最後頭目的難度太高。

多重捲軸背景實在美麗。但也有人說的對眼睛不好。



對應等媒體

零翼　ゼロウイング

8M



●東亞計畫
●90年5月31日發售
●￥8000
●單打

評價　80

難 ☆

【解說】為同名大型電動之移植版。以普利梭那光束來捕獲敵人，當成是盾，可當成是飛行武器為其特徵。射擊3種。

【重點】除了不能雙打外，其移植度算很高。射擊雖3種，但可惜只有一樣有用。光束連巨大的敵人都可補獲，頗具豪氣。依難度而異的結尾值得一看。

這是開頭的發射畫面。為東亞計畫初挑戰之視戰。



對應等媒體

武裝雄鷹　ファイアームスタング

4M



●泰德
●91年5月31日發售
●￥6800
●單打

評價　65

普

【解說】雖是同名大型電動的移植版，但已稍加改變過了。以第二次世界大戰為舞台，美軍名機野馬與日本、德軍進行空戰。

【重點】刪除掉原潛水艦等的頭目，而全改為飛機，使遊戲展開顯得單調。遊戲的內容不錯，但只失誤一次就變得容易被擊敗，而且能量還會下降。

以單色視覺畫面所表現的野馬雄姿。



對應等媒體

©1991 ASMIK ©TOAPLAN 1991 ©TAITO CORP. 1991 LICENSED FROM NMK

雷電傳說　雷電傳說

8M



●微網路
●91年7月6日發售
●￥8800
●單打

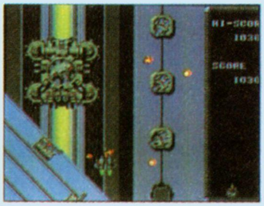
評價 65

超 ☆

【解說】為同名大型電動之移植版。以子彈＋2種類的炸彈來突進的射擊遊戲。全8面的後面還有MD之創作舞台做為結尾。

【重點】移植度高，操作感與攻略重點都與原大型電動版差不多。只要能忍受差勁的音效即可享受遊戲樂趣。但是最終面難度高且不能接關太過嚴苛。

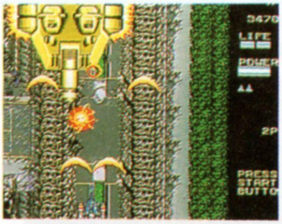
破了電動版的最終面後即可進入MD創作面。



對應等媒體

空牙　空牙

8M



●日本通訊網路
●91年8月2日發售
●￥8400
●雙打

評價 70

普 ☆

【解說】為同名大型電動之移植版。由3種機型中選擇1種出來，與各式敵人作戰。射擊共有5種類，全7個舞台。

【重點】刪除了一部分的舞台雖然可惜，但可2人一起玩的功能不錯。射擊分開使用意義高，戰略性也高。整體來說算是普通，但仍稍嫌不足。

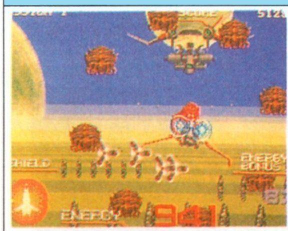
有名的展示畫面再現。氣氛看來有點不同。



對應等媒體

星際大爭霸II　ギャラクシーフォースII

8M



●CRI
●91年9月13日發售
●￥8400
●單打

評價 67

難

【解說】’88年登場曾引起話題的大型電動移植版。操作能源別的主機，破壞行星內部的敵人基地。5面可自由選擇，再加1面。

【重點】氣氛雖與大型電動版相似，但畫面內出現的敵人數量太少，使之帶有粗糙印象。序盤的宇宙面頗具合體感，但中盤以後的洞窟面則較差。

一段舞台還蠻像的，但洞窟畫面完全無合體感。

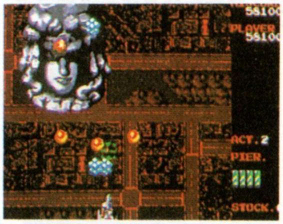


對應等媒體

©SEGA 1988 REPROGRAMMED BY CRI 1991 ©MICRONET 1991 LICENSED BY ©1991 SEIBU KAIHATSU INC. ©1991 DATA EAST CORP. ©1991 TELENET JAPAN

魔幻兵器　マスター・オブ・ウェポン

4M



●泰德
●91年9月27日發售
●￥6800
●單打

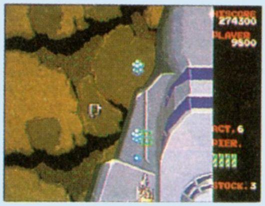
評價　55

普

【解說】使用5種類的武器與5種類的特殊武器的大型電動之移植版。敵人為反叛的電腦系統。怪異的頭目與高速捲軸為特徵。

【重點】畫面頗為壯觀。但是遊戲系統無法讓人耳目一新，敵人頭目每個都採同樣的攻擊，使展開顯得單調。雖與原版相似但全體內容顯得老舊。BGM也差。

有會變身或巨大的敵人會出現。



對應等媒體

宇宙戰艦　宇宙戦艦ゴモラ

8M



●UPL
●91年9月30日發售
●￥7500
●雙打

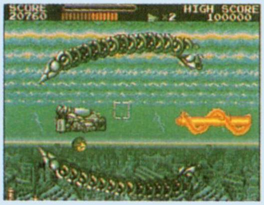
評價　67

難

【解說】為同名大型電動之移植版。與「SDI」類似，且可分開使用一般的射擊，能量提升而變大的自機為其特徵。

【重點】操作性難且惡黨強勁的內容並不適合每一個人玩。但移植度頗高。2人操縱1機也很有趣。但動作粗糙，不好處理為其缺點。

可2人協力玩，但自機會變大使難度更加深。



對應等媒體

旋風戰機　タスク　フォース　ハリアーEX

8M



●特雷哥
●91年12月20日發售
●￥8500
●單打

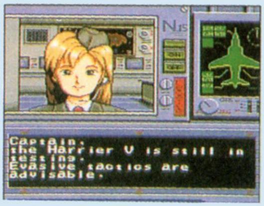
評價　60

普

【解說】為同名大型電動之移植版。與原版不同，操作由四種構成組合的功能來戰鬥。全13舞台。也加入立體合成音效。

【重點】雖是極正統的射擊遊戲，但敵人出現稍嫌草率且動作單調。另外使用組合攻擊時還得改變速度，使用麻煩。合成音效也不太清楚。

最初由女子來目送你，但成績差別會出現男軍人。



對應等媒體

©TAITO CORP.1991 ©UPL 1991 ©TRECO 1991

超級幻想空間　スーパーファンタジーゾーン

8M



●太陽電子
●92年1月14日發售
●￥6800
●單打

評價　85

難

【解說】將SEGA之大型電玩再以改良製成的續編作品。購物系統仍存在，還可聽到最原始的「幻像地帶」音效。共8關。

【重點】獨創性與頭目的設計。美麗的構圖與甚佳的音效使其成為完成度高之作。多彩的新兵器與回轉縮小機能等都值得一看。攻略稍難與系統舊為其缺點。

務必欣賞此難得一見的精彩展示畫面。



對應等媒體

戰鬥瑪莉亞　バトル　マニア

4M



●大東海
●92年3月6日發售
●￥6800
●單打

評價　70

普

【解說】到處充滿著鮮艷色彩，為超異色之射擊遊戲。A級問題射擊者大烏居瑪莉亞一行人要救出被拐走的皇太子。

【重點】遊戲性與爽快的特殊兵器等的結構還算不錯。超過4M水準的內容，全編的鮮艷感與危險的秘技等都值得一見。但是關卡太少，容易玩膩。

大烏居瑪莉亞與其副手羽田瑪莉亞皆為女性主角。



對應等媒體

鋼鐵帝國　鋼鐵帝國

8M



●荷多比
●92年3月13日發售
●￥7800
●單打

評價　72

普

【解說】以蒸氣機盛行的1800年代為背景，以空想的兵器為特徵之射擊遊戲。可以前後分開攻擊。

【重點】均衡度與角色動作稍嫌不佳，但其構圖品味不錯。雅緻的兵器設計與相對之世界觀值得一見。射擊方面算普通，不管是誰都能玩。但展開有點單調。

像是骨董的放映機，氣氛頗佳。

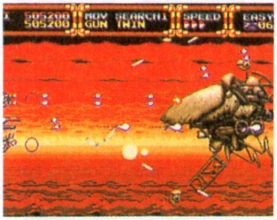


對應等媒體

©SEGA 1987 ©VIC TOKAI, ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 HOT・B CO.,LTD.

電光領航員　グレイランサー

8M



●美賽亞
●92年7月17日發售
●￥8300
●單打

評價　67

普

【解說】為了要救出陷入危機的父親，女兒露西亞駕駛戰鬥機與敵人作戰。有7種攻擊動作可供選擇。共有11個舞台。

【重點】敵人、自機與背景構圖等過小，看來頗簡單的。並沒有令人耳目一新的演出，遊戲進行單調且冗長。可使用的功能太少。難易度低，容易玩。

為了要救出父親的露西亞。是戀父情結嗎？



對應等媒體

閃電出擊IV　THUNDER FORCEIV

8M



●TECHNO SOFT
●92年7月24日發售
●￥8800
●單打

評價　72

難

【解說】MD之第3作。武器與其效果、系統等與前作相同，但強化了能力提升，後半舞台可用集力攻擊。前四面可自由選擇。

【重點】比前作之容量增加32倍。構圖也較美觀。BGM與攻擊的節奏也不錯。但敵彈偶爾會從畫面外射擊進來，使難度增高。可惜一部分處理落下太醒目。

由2部壯大故事構成的遊戲，令人感動。



對應等媒體

閃電少女　ツインクルテール

8M



●WAS
●92年7月24日發售
●￥7800
●單打

評價　67

難

【解說】WAS之獨創作品，魔法師沙利亞得知老師歐羅夫的危機後而展開作戰的旅程。3種一般魔法與2種大魔法，共8關。

【重點】遊戲系統有點像「奇奇怪界」，但射擊節奏佳。因是任意捲軸，所以打倒嘍嘍後不會再有敵人出現，初學者可慢慢地玩。第7關的射擊頭目有點難。

遊戲中的角色為2頭身之異形，蠻可愛的。



對應等媒體

©1992 NCS CORP. ©1992 TECHNO SOFT ©TOYO RECORDING CO.,LTD.

亞生命戰記　CRYING

8M



●SEGA
●92年10月30日發售
●￥6800
●雙打

評價　62

難

【解說】SEGA在隔了2年後才出的射擊遊戲。敵人全為昆蟲或魚貝類的突變為其特徵。自機可選擇魚或昆蟲各二種類機型。

【重點】看來噁心逼真的敵人與獨特的氣氛為其優點。難易度調整稍嫌粗糙，容易失誤或陷入困境，但完成度還算不錯。隨遊戲進行而越顯土氣其缺點。

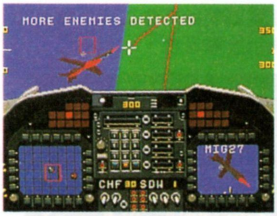
四種類的自機之速度，射擊各異。造型很棒。



對應等媒體

F22　F 22インターセプター

8M



●EA勝利
●93年２月12日發售
●￥8900
●單打

評價　75

普

【解說】為海外遊戲的移植。乘新銳戰鬥機F22潛入世界的紛爭地，為戰略性頗高的3D多邊射擊遊戲。還有空中格鬥模式。

【重點】背景或自機都極為逼真。但處理速度卻有動作慢的部分。與實物相近的操作順序，雖有點難，但能在空中飛翔具有快感。遊戲的難度會越來越難。

發射前的搭載武器看來很逼真。



對應等媒體

空戰神兵　G-LOC

8M



●SEGA
●93年2月26日發售
●￥6800
●單打

評價　45

普

【解說】為同名大型電動之更新移植版。以戰鬥機在限制時間內打倒規定數量敵機之3D射擊遊戲。加入新的武器購入系統。

【重點】打倒敵人為其重點，時間與彈數限制雖有點嚴苛，但將敵人打落的快感令人神怡，操作性差，翻轉時的爽快感也不夠。飛行員的視覺畫面也有點怪。

遊戲中會進來各式的指令。條件會越來越嚴苛。

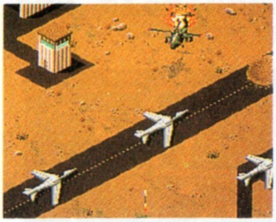


對應等媒體

©1992 SEGA ©1991 Edward Lerner ©1993 Electronic Arts Inc. ©1990／1992 SEGA

救援行動　デザート　ストライク

8M



●EA勝利
●93年4月23日發售
●￥8900
●單打

評價　67

難

【解說】海外遊戲的移植。以灣岸戰爭為背景，乘戰鬥直升機作戰之戰略性遊戲。可驅使3種武器與起重機。副駕駛也很重要。

【重點】邊看地圖邊進行遊戲，雖樸實但自由度高。但是操作複雜，要適應斜畫面得花時間。武器彈數與燃料限制很嚴苛，難易度高。構圖非常逼真。

視覺畫面頗為逼真。水刑場面太殘酷了。



對應等媒體

實驗飛行兵器　エクスランザー

8M



●SEGA
●93年5月28日發售
●￥7800
●單打

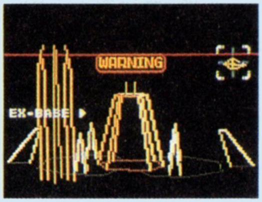
評價　75

難　☆

【解說】在古代遺跡沈眠已久的機械人為了要救助被擄走的少女而與敵人作戰的動作遊戲。細緻的動作與豐富的武器值得一看。

【重點】爆破等的畫面效果與細緻的構圖使遊戲看來很逼真。但是刺激的演出有點不足甚為可惜。另外BGM或音效稍嫌老舊。但可使用援機之戰略樂趣佳。

在遊戲開始前會以廣角畫面來表示攻擊目標。



對應等媒體

LHX戰鬥直昇機　LHX　アタックチョッパー

8M



●EA勝利
●93年6月4日發售
●￥8900
●雙打

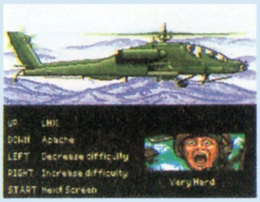
評價　65

難

【解說】為多邊飛行模擬遊戲之移植版。可選擇最新戰鬥直升機LHX或是阿帕契來達成任務。地圖是參考實際地形所製的。

【重點】因全部使用多邊畫面，因此視點變更相當充實。但是操作性低，任務和護衛也不簡單，後半很難。雖無BGM，但音效十分逼真。

選擇直升機的同時，也選擇了遊戲難度。

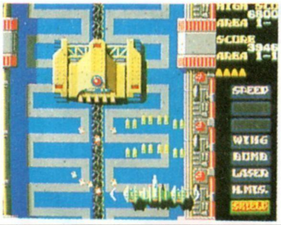


對應等媒體

©1993 Electronic Arts Inc. ©1993 SEGA GAU ENTERTAINMENT

電子作戰　フラップファイト

8M



●天肯
●93年6月11日發售
●￥7800
●單打

評價 72

難

【解說】為同名電動版之完全移植版。依能量提升而變大的機翼為其特徵。現代風格的"更新模式"之音樂由古代祐三製作。

【重點】以射擊遊戲而言，即使是現在也很受歡迎的題材。尤其是避彈時的快感與難易度之高很值得挑戰。另外，機翼可使用炸彈安排也不錯。

除了原來的模式外，還有具現代感風格的更新模式。



對應等媒體

屠魔大戰　エリミネートダウン

8M



●SOFT VISION
●93年6月25日發售
●￥8500
●單打

評價 67

難

【解說】銀河曆299X年，為了要破壞同化所有物體的異星生物。最新銳機發射了。攻擊方向不同的3種射擊依情況使用。

【重點】雖有點似曾相識的感覺但遊戲本身的3種射擊很有趣而且整理得不錯。舞台構成與BGM也很好。彈藥不易看清與設計不佳的頭目為缺點。

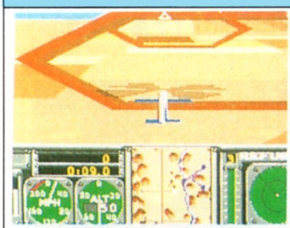
依迷你遊戲來決定下回選擇的範圍。



對應等媒體

鐵甲戰機　スティールタロンズ

4M



●天肯
●93年6月25日發售
●￥6800
●單打

評價 47

難

【解說】為同名大型電動之移植版。全部使用多角畫面，要完成培養三名隊員之任務。原來雙打的功能被刪除了。

【重點】雖然使用了多角畫面，但處理速度非常慢。任務幾年重複同樣的事，容易感到單調。沒有BGM，音效也不太清晰，移植度低。

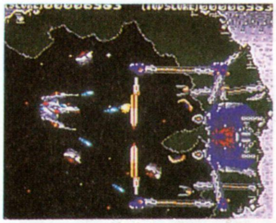
為直升機部隊中精銳的一群。



對應等媒體

©TENGEN LTD. ©TOA PLAN Co.,Ltd. ©YUZO KOSHIRO ©1993 SOFTVISION ©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD

宇宙繼承者　ソル・フィース



●狼組
●91年12月12日發售
●￥6800
●單打

評價　70

超

【解說】為同名個人電腦版作品之移植版。各砲台皆可提升能量，可自由固定射擊方向的上下砲台為其特徵。全七舞台。

【重點】視覺畫面不錯，角色的造型也蠻有趣的。但砲彈一多則容易分散，上下砲台非標準裝備為其缺點。一部分的頭目均衡度不佳，與劣惡的場地令人困擾。

有加入CD SOFT的視覺畫面。



對應等媒體

閃電戰鬥　サンダーストームFX



●狼組
●92年8月28日發售
●￥7800
●單打

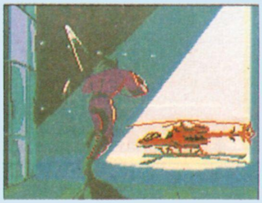
評價　72

難　☆

【解說】為 LD遊戲之移植版。按照畫面表示之指示早點輸入指令，以破關為目標，擬眞的動畫與雙聲道音響為其賣點。

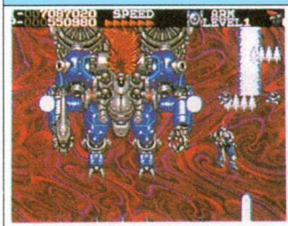
【重點】移植度頗高。動畫頁數多，雙聲道音響以耳機聽時更只臨場感。導彈之表現不自然，但流暢的映像可彌補短處。缺點是很快就玩膩了。

如實物卡通的開場畫面。為電動版完全移植。



對應等媒體

電忍銀河號　電忍アレスタ



●COMPILE
●92年11月27日發售
●￥6800
●單打

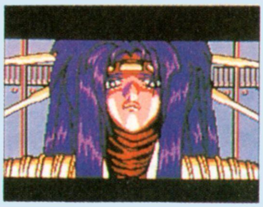
評價　60

難　☆

【解說】為「銀河號」系列遊戲之一，為該銀河號社1周年記念作品。舞台設定與登場人物是由戰國時代取出來的。全8舞台。

【重點】戰國諸的鐵甲兵及自機的設計等，到處可隨心所欲地試戰。採樣音效與處理速度的配合與遊戲不適合，甚為可惜。但音效還算不錯。

有CD SOFT之展示畫面。



對應等媒體

©WOLF TEAM ©1992 DATA EAST CORP.／TELENET JAPAN(WOLF TEAM) ©COMPILE 1992

衝破火網Ⅲ　アフターバーナーⅢ



●CRI
●92年12月18日發售
●¥8400
●單打

評價　47

易

【解說】為SEGA電動版「G-LOC」之更新版。除了一般模式外還有定時射擊等模式。武器為巴爾幹炮與導彈。

【重點】內容與「G-LOC」差不多。但就遊戲而言，除了鎖定敵人加以擊破以外，其他的模式沒有玩的價值。BGM與速度感不佳。

被敵機由後方盯住後，畫面會強制變成後方視點。



對應等媒體

夜襲戰士　ナイトストライカー



●泰德
●93年5月28日發售
●¥7800
●單打

評價　67

普

【解說】為廣受好評的3D射擊遊戲之完全移植版。操縱萬能氣墊機突破各關卡。結束畫面依舞台分歧而異。

【重點】敵人出現方式與攻略法水平相同，除了一部分的音效刪除外，移植度近乎完美。但由於放大處理而使畫面的的點大顯得粗糙。整體而言好壞各半。

更新的BGM不佳但整體為實物指向，移植度高。



對應等媒體

鋼鐵戰士　バリ・アーム



●休曼
●93年7月30日發售
●¥7500
●單打

評價　70

難

【解說】與搖著反叛旗號的宙斯獨立國對抗的可變型重戰鬥機巴里・阿姆。依能量的提升可使自機變形成機械人。全7面。

【重點】就內容而言在水準之上。登場角色的動作與演出猛者雖不錯，但總覺得有點半調子。變形為機械人的自機也沒什麼變化，沒什麼利用價值。

開頭展示畫面以機器人動畫風格展開。



對應等媒體

©SEGA 1991 REPROGRAMMED BY CRI 1992 ©TAITO CORP.1993 ©HUMAN 1993

銀星戰將　シルフィード



●GAME ART
●93年7月30日發售
●￥8800
●單打

評價　85

難

【解說】為87年發售的個人電腦版名作之3D射擊遊戲。以多角畫面等的最新CG技術製成的MEGA-CD專用射擊遊戲。

【重點】遊戲中的CG動畫帶有極高水準。各面的多變映像令人震驚，十分值得一見。自機與敵人好像由背景浮出似的。BGM的貧弱為褒貶各半之處。

極具衝擊感的展示畫面。非常值得一看。



對應等媒體

慶應遊擊隊　慶應游撃隊



●勝利娛樂
●93年8月6日發售
●￥7400
●單打

評價　70

難

【解說】以幕府後期為背景的奇想天開故事展開遊戲。為了尋找秘寶的鑰匙，展開蘭未，Dr.彭、美軍與俄軍之爭奪戰。

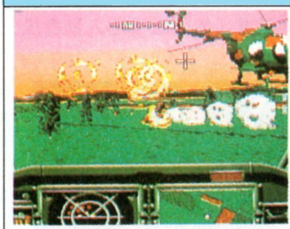
【重點】角色各式動作都很滑稽。功能系統及蘭未的聲音都很可愛。但是遊戲具爽快感，但缺戰略性。遊戲雖然多，但後半的緊張感卻稍嫌不夠。

各舞台間的視覺展示畫面來連接整個故事。



對應等媒體

火鳥出擊　サンダーホーク



●勝利娛樂
●93年9月17日發售
●￥7800
●單打

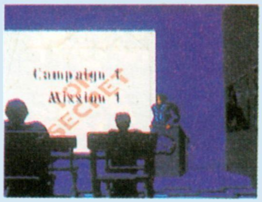
評價　80

難

【解說】為IBM-PC之3D直升機射擊遊戲之移植版。主角為國際特殊軍事機構的一員。前往世界危險地域，完成任務。

【重點】使用MEGA-CD回轉放大機能的逼真映像很棒。BGM也值得一聽。但是武器彈數有限，無法完成任務與稍缺戰略性為其缺點。射擊快感極佳。

作戰之前的任務說明由司令官下令。

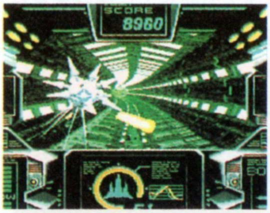


對應等媒體

SAVE

©1993 GAME ARTS ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC. ©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

AX101 AX101



●SEGA
●94年 3 月25日發售
●￥7800
●單打

評價 78

難

【解說】繼「夢見館物語」後，SEGA之另一大作。由玩家駕駛AX-101，為擊退侵攻地球的外星人而戰的3D射擊遊戲。

【重點】細膩的線條、迫力十足毫無停格鏡頭的動畫畫面，在在顯示出SEGA在這款遊戲下的苦心，不過由外星人將先進戰鬥機送給主角的故事情節就老套了。

細緻的背景及機械設定真令人著迷。



對應等媒體

V・V V・V

8M



●天肯
●94年 3 月25日發售
●￥7800
●單打

評價 70

易

【解說】將眼前敵機一一擊落，相當單純的上下捲軸射擊遊戲。有加速、機鎗、追尾飛彈、重量級飛彈、防護罩等六種武器。

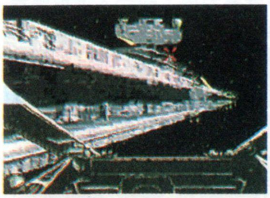
【重點】這款遊戲將大型電玩的內容忠實移植到SEGA上，對原本就是這遊戲的瘋狂愛好者是好消息，不過遊戲內容太過單純這點恐怕很難讓其他玩家滿足。

威力全開！看誰是無人能敵的擊墜王。



對應等媒體

星際大戰 スターウォーズ レベル・アサルト



●勝利娛樂
●94年 8 月 5 日發售
●￥8800
●單打

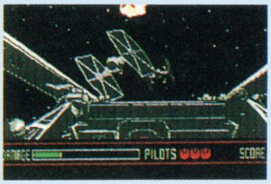
評價 73

易 ☆

【解說】發想自名科幻電影「星際大戰」的３D射擊遊戲。玩家將擔任一名為打倒帝國軍而志願加入反亂軍的駕駛員。

【重點】直接取材於電影的動畫畫面、和電影情節幾乎完全相同的作戰過程，讓人感覺彷彿真的置身於星際大戰的世界中般，是「星迷」不可錯過的好戲。

還記得這架曾經讓人恨得牙癢癢的帝國軍主力戰鬥機嗎？

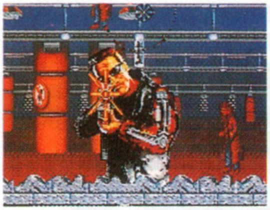


對應等媒體

©SEGA ©TENGEN ©VICTOR ENTERTAINMENT

魔鬼終結者 2　T2 ザ アーケード ゲーム

8M



●阿克雷瑪
●94年 2 月25日發售
●￥8800
●雙打

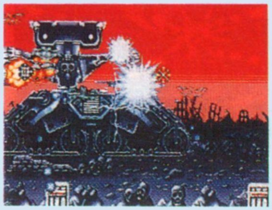
評價　70

普

【解說】改編自電影「魔鬼終結者 2 」的手鎗型射擊遊戲。由玩家操縱人造人「T-800」，為保護少年約翰而來到現代奮戰。

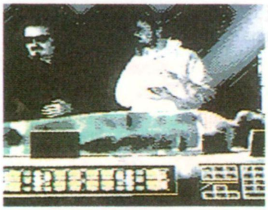
【重點】除了在現代和冷酷無比的可變形人造人「T-1000」決戰外，會先在未來世界激戰一場可讓玩家們體驗到電影中所沒有的快感。特殊兵器則高達11種。

兩個人同時開火的鏡頭真是酷斃了，爽！



對應等媒體

聯合縮小軍　マイクロコズム



●勝利娛樂
●94年 2 月25日發售
●￥8800
●單打

評價　75

難

【解說】激戰舞台在體內！？採用特殊攝影技術-Fractal Engine-繪制人體3D射擊遊戲，細緻背景及動畫令人讚不絕口。

【重點】遊戲的目的是自腕靜脈進入社長的體內，解決藏在腦裡的微小化腦波控制裝置。雖然全篇對白使用英文，但相信這不會降低玩家的狂熱度。

和科幻電影比起來，讓人感覺有過之而無不及的動畫畫面。



對應等媒體

銀河飛將　ウイング・コマンダー



●SEGA
●94年 3 月25日發售
●￥7800
●單打

評價　80

難

【解說】描寫宇宙戰爭激烈戰況的3D射擊遊戲。共計13個星系、40種任務的複合劇本，另外還有造福初學者的模擬飛行裝置。

【重點】操縱 4 種不同的戰鬥機執行警戒、搜敵、攻擊、防禦等多樣化任務，在零點一秒間完成操縱、通信、攻擊等程序，的確令人緊張又刺激。

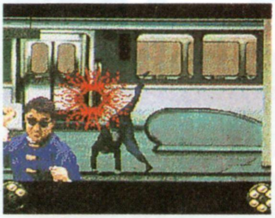
看著儀表板上的一大堆數值表真有點讓人暈頭轉向。



對應等媒體

©ACCLAIM JAPAN ©VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA

雙槍　リーサルエンフホーサーズ



●柯拿米
●93年10月29日發售
●￥9800
●雙打

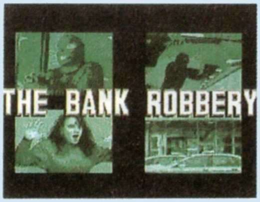
評價　67

難

【解說】為熱門大型電動之移植版。二名警員以6連發手槍與麻藥組織或恐怖集團分子火拼之3D畫面射擊遊戲。

【重點】移植度還算普通。畫像構圖有點粗糙但角色的動畫模式較其他機種多，而且音效逼真。可惜不能自由選擇舞台。但雙打可增加樂趣。

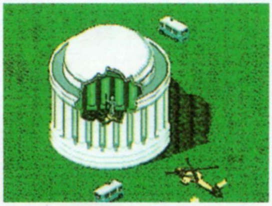
有示範畫面。是部非常適合居家娛樂的遊戲。



對應等媒體

叢林風暴　ジャングル・ストライク

16M



●勝利娛樂
●93年12月17日發售
●￥8900
●單打

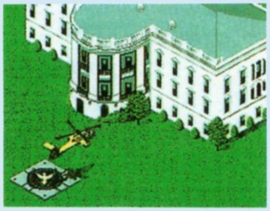
評價　70

普

【解說】駕駛直昇機破壞敵軍的射擊遊戲。這回的對手是前作老大齊魯巴巴將軍的兒子，企圖和南美的麻藥王合作的伊窪將軍。

【重點】除了承襲前作的風格，可駕駛戰鬥直昇機發射飛彈外，還有操縱氣墊船及幽靈戰鬥機等現代高科技兵器的驚險戰鬥，是塊相當具有美式風格的遊戲。

所有的一切都是從白宮收到了核彈威脅的挑戰信開始的。



對應等媒體

戰鬥瑪莉亞 2　バトル　マニア大吟釀

8M



●大東海
●93年12月24日發售
●￥7800
●單打

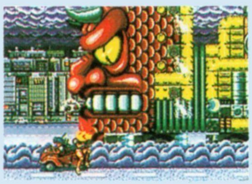
評價　68

普　☆

【解說】用現代武器挑戰來路不明的邪教教祖的射擊遊戲。全篇故事充滿了一股怪異卻不可思議的特殊氣氛。

【重點】綜合了尖端科技及妖魔鬼怪的這款遊戲，最大特點在於頭目在遭受攻擊後會不斷改變形態，採取不同的攻擊模式，讓人目不轉睛。

汽車和鬼面一塊出現的鏡頭會讓你有什麼樣的感受？



對應等媒體

©VICTOR ENTERTEAINEMT ©VICTOR TOKAI ©1993 KONAMI All Rights Reserved.

運動遊戲(66款)

SPORTS GAMES



歡樂保齡球 ブギウギ・ボリング

4M



●VISCO
●93年12月10日發售
●￥6800
● 4 人玩

評價 75

易

【解說】除了依據一般保齡球規則的「Normal」外，還有比技術球的「Spare」及看球瓶算加分的「Bouns」，內容豐富。

【重點】由於球瓶畫得相當小，因此在瞄準球瓶決定路線時不大好弄，但球員們隨著全倒或洗溝而充滿喜怒哀樂的表情則是一大笑果。

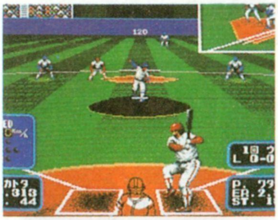
這 3 隻球瓶，要打怎樣的技術球才能讓它們倒呢？



對應等媒體

棒球聯盟 スーパーリーグ

4M



●SEGA
●89年4月22日發售
●￥5800
●雙打

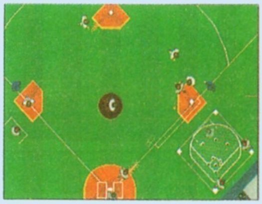
評價 60

普

【解說】由大型電動移植過來之MD草創期棒球遊戲。球打出去後的鳥瞰畫面為其特徵。也可看到名打者之再現。

【重點】雖然資料老舊，但還算MD棒球遊戲中的上乘作品。能習慣鳥瞰圖的守備即很容易上手。除了3D場比賽的錦標賽模式外，能再增加其他模式會更好。

打擊出去後畫面變成這樣，守備者的配音有神谷明風格。

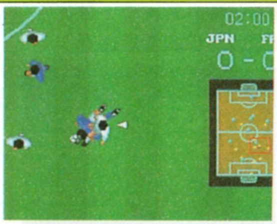


對應等媒體



世界足球賽 ワールドカップサッカー

2M



●SEGA
●89年7月29日發售
●￥5500
●雙打

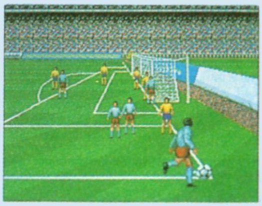
評價 60

普

【解說】以鳥瞰畫面展開的足球遊戲。可切換成3D畫面。24支球隊。384位的選手都各有其個性。

【重點】得分時的視覺畫面與演出都不錯，但半自動的守門員很強，因此很難得分。電腦很弱，不能越位，球可百分之百傳到等不合理處，但對戰模式沒問題。

可切換視點，使遊戲的氣氛上升。

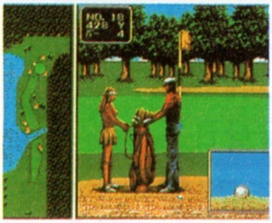


對應等媒體

©SEGA ©VISCO ©SEGA 1989

尾崎高爾夫 尾崎直道のスーパーマスターズ

4M



●SEGA
●91年9月9日發售
●￥6000
●雙打

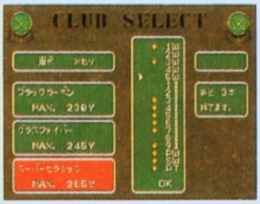
評價 60

普

【解說】由日本的頂尖高爾夫選手尾崎直道為本款遊戲跨刀。而且，遊戲中共有錦標賽與練習兩種模式。

【重點】球場圖、風向指標等畫面構成流暢，打球畫面也顧慮到初學者，極具臨場感。美中不足的是球僮的忠告，幾乎都與攻略方式無關。

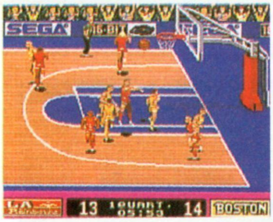
其他廠家也推出類型的遊戲。但直道在MD版中登場。



對應等媒體

超級籃球賽 スーパーリアルバスケットボール

4M



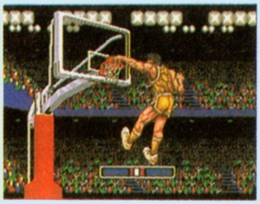
●SEGA
●90年3月2日發售
●￥6000
●雙打

評價 58

【解說】由8隊中挑出1隊來比賽，投籃時畫面會自動切換入動畫形式中。對於觀戰而言這的確是個好玩的遊戲畫面。

【重點】有相當逼真的投籃畫面，操作簡易容易得分，而且防守形式及陣形均可變換。但是唯一美中不足的地方就是選手資料、速度感及效果聲表現稍差。

動畫模式中，3點或灌籃等，畫面會進行切換。



對應等媒體

拳擊大賽 ファイナル ブロー

4M



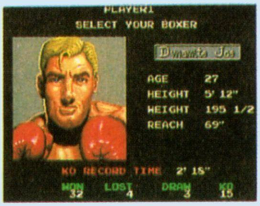
●泰德
●90年3月23日發售
●￥6800
●雙打

評價 63

【解說】強調參賽拳手的爆發力，拳擊賽中的猛擊也充份發揮。另外如扭抱等也能忠實再現。登場人物有5位。

【重點】操作規則相當簡單，可惜只能前後移動。還有猛擊不能取勝時，可以用必勝技打倒對方，但單調的形式則較乏味。選手只有5位似乎少了一點。

有5位角色可選擇，黑人看起來很強，但較量過後呢？

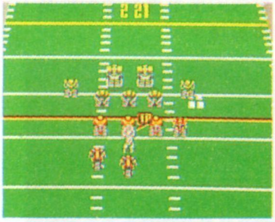


對應等媒體

©SEGA 1989 ©SEGA 1990 ©TAITO CORP. 1990

未來橄欖球　サイバーボール

4M



普

【解說】本款遊戲採用美式足球的規則加以簡略化，選手是21世紀的機器人，只要獲勝，就可換購強力的機器人。

【重點】無論是否知道美式足球的規則，都能很快進入遊戲世界。遊戲中只要獲勝，就能得到獎金，並換購強力機器人。但缺點是陣形變化較少。

比賽獲勝所得的獎金，可以購買強力的機械人。



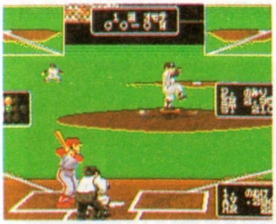
- SEGA
- 90年7月17日發售
- ￥6000
- 雙打

評價　60

對應等媒體

通訊棒球賽　TEL・TELスタジアム

4M



易

【解說】毋需直接操作而是透過教練或捕手下達指示。選手的資料很齊全，遊戲編排的機能也很強。不過2人玩時要解調器。

【重點】以猜拳感覺進行的遊戲規則十分有趣。只不過2人遊戲時一定要通訊，一回合花掉30分以上很耗時。雖然遊戲的品質精良但沒有解調器就無法對戰。

對選手可下達精細的指令，方法是十字鈕或ABC鈕。



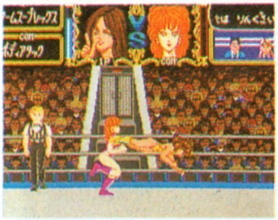
- 太陽電子
- 90年10月21日發售
- ￥6500
- 雙打

評價　68

對應等媒體

女子摔角　リングサイドエンジエル

4M



普

【解說】以偶像女摔角選手鈴木為主角的遊戲。9位選手都有各自的必殺技，而且，共有錦標賽等3種遊戲模式。

【重點】遊戲中除了一般技之外，還有各種違反規則的技法。當選手遠離時，會出現分割畫面，但表現稍差。還有，角色動作生硬，而且，操作性並不好。

有各種對戰者，但部份擒拿技在操作上難度較高。



- 阿斯米克
- 90年12月12日發售
- ￥6800
- 雙打

評價　65

對應等媒體

TM ATARI GAMES CORP ©1990 TENGEN INC. REPROGRMMED GAME ©SEGA 1990 ©1990 SUNSOFT ©ASMIK

超級排球　スーパーバレーボール

2M



●影視系統
●90年２月１日發售
●￥5800
●雙打

評價　75

普

【解說】本款是影視系統的處女作，也是同名的移植版。畫面構成是側方視點方式。有團體、觀戰、２人對戰及編隊等模式。

【重點】畫面相當單純，選手也只能前後移動。幸好靈活性及反應相當好。只有４位參賽所以技巧的運作更要慎重。計分板從10比10開始（也可變更）。

電動版的展示畫面遭到削減，相當可惜。



對應等媒體

暴力足球　レッスルボル

4M



●拿姆科
●90年２月８日發售
●￥5800
●雙打

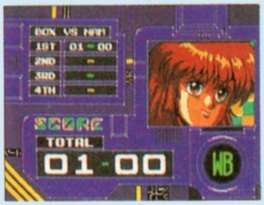
評價　80

難

【解說】為了得分你可以不擇手段用踢、咬、打毆直接的來攻擊對方，可說是過激派運動。總共有８隊＋α很精彩喔。

【重點】毆打對方使之氣絕的快感，畫面的叫聲、效果聲等提升遊戲氣氛。無法進行相同球隊的對戰，還有，使用強力攻擊要按鈕儲存，相當麻煩。

當休息時，啦啦隊員及領先選手會出現特寫畫面。



對應等媒體

戰鬥高爾夫　バトルゴル　ファー唯

4M



●SEGA
●90年２月15日發售
●￥6000
●雙打

評價　53

普

【解說】冒險的色彩濃厚，縮小版的異色冒險高爾夫遊戲。水原唯在組織進行改造手術前逃脫，並要擊退征服世界的野心家。

【重點】以高爾夫球遊戲而言，本款實在不怎麼高明，幸好在故事性方面做了補強很吸引人。對戰的對手製造了三級笑料，使遊戲只能淪於三流的遊戲。

新奇的畫面，與其考慮戰略不如埋頭猛打來得有利。

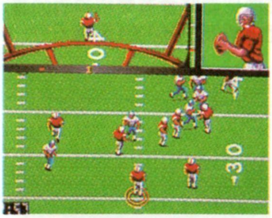


對應等媒體

©1991 VIDEO SYSTEM ©1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1991

蒙大拿盃足球　ジョー・モンタナフットボール

4M



●SEGA
●90年３月１日發售
●￥6000
●雙打

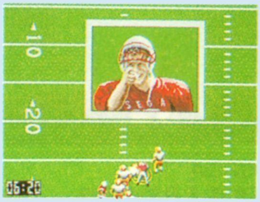
評價　78

普　☆

【解說】′80年代的NFL最具代表的美式足球中衛一約翰。蒙大拿所指導製作的遊戲。共有16隊。陣式多達48種，有３種模式。

【重點】與最近的同類遊戲相較可發覺規則，內容及聲音都很真實，並且約翰也親切指示選用的陣式，但缺點是說明書不詳，而且不是實際的球隊與選手。

令足球高手的蒙大拿另眼看待。這是珍貴的作品。



對應等媒體

摔角大賽　レッスルウォー

4M



●SEGA
●90年６月28日發售
●￥6000
●雙打

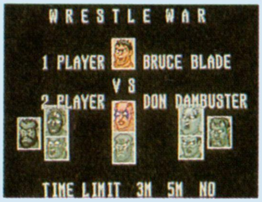
評價　65

易

【解說】９位摔角選手各憑本領爭奪冠軍。在摔角選手當中，還有墨西哥以及U系的角色。如要獲勝，必須要善用連發方式。

【重點】雖然技法具有迫力，但動畫模式較少加上選手動作粗糙，不能自由選擇。更糟的是技法種類很少，更別提使用打樁法了。連發的基本組合表現較差。

來自世界各地的高手展開熱鬥。若是有連射控制器……



對應等媒體

球界道中記　球界道中記

4M



●拿姆科
●91年７月12日發售
●￥6000
●雙打

評價　73

普　☆

【解說】所有的選手都是採用「妖怪道中記」中的角色。球場有冰山、砂漠、船上等奇異的６種。隊伍共有六大聯盟38隊。

【重點】球的變化與軌道等，表現手法稍嫌誇大，但也營造出完全不同的遊戲氣氛。選手的資料全用數值顯示故可配合調動的位置，可惜盜壘過於簡單。

有許多極具特色的球場，並可選擇各種球團。

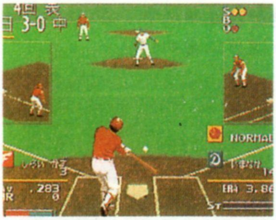


對應等媒體

©1990 SEGA OF AMERICA INC. ©1991 SEGA ©1990, 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

野球聯盟′91　プロ野球スーパーリーグ′91

4M



●SEGA
●91年８月30日發售
●￥6800
●雙打

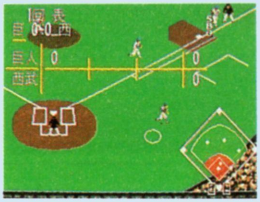
評價　58

普

【解說】針對前作的「超級大聯盟」缺點做了改進，本款除了採用電視轉播的畫面構成外，啦啦隊歌及畫面表現也相當真實。

【重點】雖然前作的缺點已經改善，但在投球及打擊上却出現操作不易的狀況，沒有比賽的緊張氣氛。打擊的效果聲很失敗，啦啦隊歌也過於吵雜。

交換位置時會有電視轉播的畫面出現及現場的效果聲。



對應等媒體　SAVE

蒙大拿盃足球Ⅱ　ジョーモンタナⅡ　スポーツトークフットボール

8M



●SEGA
●92年１月24日發售
●￥6800
●雙打

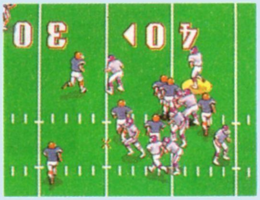
評價　78

難

【解說】聲音資料使用了４M的容量。還有，比賽時會以即時處理方式進行解說。當接球時，會出現特寫的變焦機能。

【重點】如果你可以忍受伴隨比賽進行的解說，其實可發現遊戲完成度的水準已經相當夠，不過球員仍用假設人物，另外特寫的選手都是相同的動作。

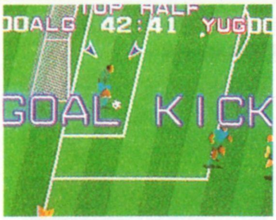
正常畫面均可看到全景，接球時會出現特寫畫面。



對應等媒體

92′世界杯足球　テクモ　ワールドカップ′92

2M



●西姆斯
●92年１月31發售
●￥6200
●雙打

評價　60

普

【解說】本款遊戲也是移植作品。從24個參賽國中，選出一個隊伍進行比賽。從預賽到錦標賽，最後要成為世界盃的冠軍。

【重點】操作規則簡單易懂。不過，如與角色的尺寸相比之下，球場似乎較小，還有，由於沒有犯規的設定，加上守門員是自動防禦方式，欠缺比賽緊張氣氛。

參賽國家衆多，但選手的個性上卻不是很明顯。

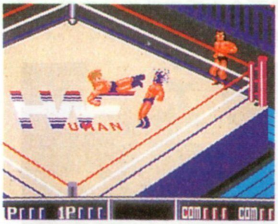


對應等媒體

©1991 SEGA IBM BIS　プロ野球公式記録使用　©1991 SEGA OF AMERICA INC. ALL RIGHTS RESERVED ©TECMO,LTD. 1990 REPROGRAMMED GAME©SIMS CO.,LTD. 1992

摔角列傳　サングープロレスリング列傳

4M



●休曼
●92年３月27日發售
●￥7400
●雙打

評價 53

普

【解說】休曼公司擅長的摔角遊戲。登記選手有面具人，席爾等12人。遊戲中有１對１與２人團體對戰方式。

【重點】對戰遊戲有完美的設計，並且加入新技法；想必令人期待。可惜，一群奇怪的選手加上曖昧的技法操作等，與同公司的其他產品要相差甚多。

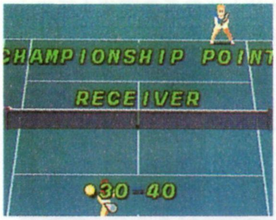
共計選手12人。角色都極富特色，但主、客無法區分。



對應等媒體

網球公開賽　グランドスラム

4M



●日本通訊網路
●92年６月12日發售
●￥6800
●雙打

評價 68

普

【解說】MD版的第一款網球遊戲，特別準備了錦標賽，對戰及練習等３種模式，登錄選手男女各12人，其中８名可密碼貯存。

【重點】最大特點是可製作獨特的選手，而操作方式只要稍加練習，就可馬上進入情況。遊戲進行欠缺速度感，而且，在攻防時也缺少迫力。

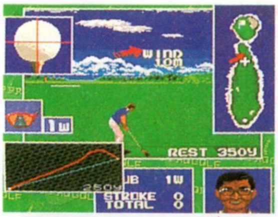
雖可自製選手，但預先登錄的選手能力較強。



對應等媒體

頂尖高爾夫球員　TOP PRO GOLF

8M



●SOFT VISION
●92年６月19日發售
●￥8800
●雙打

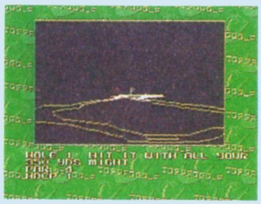
評價 65

普

【解說】完全令人陶醉於南國熱帶氣氛的高爾夫球場是主要特色。有15位選手可供選擇。並有競賽模式或打擊模式。

【重點】球桿的挑選以球擊出的遠近為標準。全體相當重視畫面的視覺構成。但打球的操作較為特殊，有時無法進行修正。場地的地平線較難掌握。

在進行前可看到場地全景，但表現方式稍差。

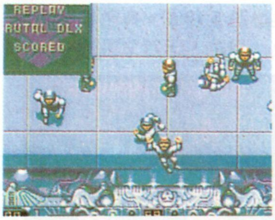


對應等媒體

©HUMAN 1992 ©TELENET JAPAN 1992 ©SYSTEM SACOM 1992 ©1992 SOFTVISION

超音球Ⅱ　スピードボールⅡ

4M



●CRI
●92年 6 月19日發售
●￥6800
●雙打

評價 65

普

【解說】這是一款近未來格鬥運動遊戲。具有美式足球及手球的綜合規則，使得選手們可以盡情放手一搏。

【重點】遊戲的操作感、熱烈度及氣氛製造均很吸引人。而且還有歐美風味的配樂和金屬的撞擊聲。不過並非很細緻，所以投擲時較難拿捏，密碼也用不上。

畫面會出現戰敗後的姿態，看起來相當可憐。



對應等媒體

火焰鬥球兒　炎の鬥球兒ドッジ彈平

4M



●SEGA
●92年 7 月10日發售
●￥3800
●雙打

評價 73

普　☆

【解說】這是由漫畫所改編的遊戲。主角與同伴為了成為超級躲避球王而奮鬥。最大特徵是必殺射球會自動反彈。

【重點】一人遊戲時，比較會膩但運動遊戲則更可引爆熱情。像必殺射球發出後會反彈的點子更是能使對戰激烈。而且還有專為初學者設計的操作練習模式。

遊戲中的展示畫面將令玩家大呼過癮。

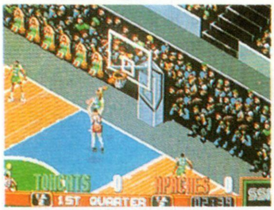


對應等媒體

SAVE

職業籃球賽　デビッド・ロビンソンバスケットボール

4M



●SEGA
●92年 7 月10日發售
●￥4800
●雙打

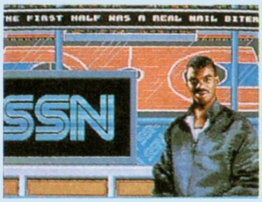
評價 55

普

【解說】由名選手大衛・羅賓森所擔任解說最恰當不過。比賽採錦標賽方式，由 4 支隊伍當中，選出 1 隊並進行激鬥。

【重點】細緻的球員動作與場地的真實感，令人叫好，並有強烈西洋電玩的味道，但在長傳球時却有搞不清敵我的缺點。畫面的切換不很自然，隊伍太少是缺點。

在本款遊戲中，特別請到名選手大衛・羅賓森來解說。



對應等媒體

©1991 The Bitmap Brothers ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 CRI ©1992 SEGA ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©1992 ACME INTERACTIVE ©1992 SEGA OF AMERICA ALL RIGHTS RESERVED.

巴賽隆納奧運 オリンピックゴールド

4M



●SEGA
●92年７月24日發售
●¥4800
●４人玩

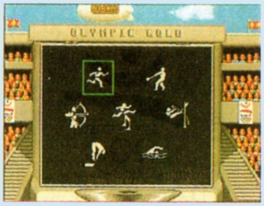
評價 68

難

【解說】配合世界奧運的比賽項目，此遊戲在競賽方面有游泳、陸上、射箭等７項。按鈕之速度與時機決定其勝負。

【重點】由於是很單純的競賽所以參加人數越多越有趣。當時的世界記錄也會表示出來，不過遊戲採用時事性的設定，而且應可增加較多的項目。

訊息居然高達８國語言，但種類却相當的少。



對應等媒體

熱血足球 熱血高校ドッジボール部サッカー編MD

4M



●PALSOFT
●92年８月７日發售
●¥8800
●雙打

評價 55

難

【解說】熱血高校的國雄及弟弟們代替了因食物中毒而不能出場全國大會的球員們。本款遊戲追加了能力差異及疲勞度的設計。

【重點】除了國雄外，其他球員只要賽前做好設定即可自動運作。若自己可以運用必殺射球大概也就不會輸了。疲勞度的設計很好，但卻缺乏戰略性。

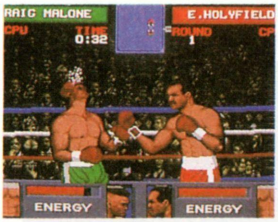
比賽之前會先開會決定戰術，可是畫質却不怎麼高明。



對應等媒體

蠻牛 ホリフィールドボクシング

4M



●SEGA
●92年10月30日發售
●¥7800
●雙打

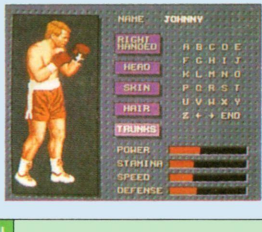
評價 58

難

【解說】利用當時在重量級中的拳王伊貝達為挑戰對象。選手的長相、特性可自我設定，然後全力以赴打倒拳王。

【重點】背景的拳擊台會跟隨拳手而移動具有真實感。但是打擊或防禦時稍嫌無力。就打擊時的音效也缺乏迫力。所以對戰時並無法營造激烈氣氛。

可登錄３位選手。獲勝時就可提升等級。



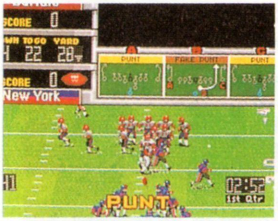
對應等媒體

SAVE

U.S.GOLD OFFICIAL LICENSEE. ©1992,All rights reserved. JVL 25-24 Copyright ©1988 COOB'92™ with the kind permission of the COOB'92,SA. ©1990 TECHNOS JAPAN CORP.／1992 PALSOFT ©1992 ACME INTERACTIVE ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 SEGA OF AMERICA ALL RIGHTS RESERVED.

實戰美足　プロフットボール

4M



●EA勝利
●92年11月20日發售
●￥6800
●雙打

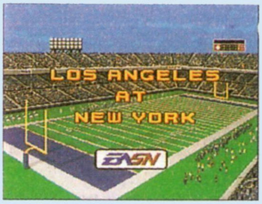
評價　70

普　☆

【解說】本款遊戲是移植於歐美的作品。規則等也用了美國NFL的公式規則。除了忠實再現比賽隊伍，而且還有各種陣形。

【重點】對於足球迷而言本款遊戲有簡單的操作方式。選手的動作或陣形都忠實再現。不過操作過程稍嫌遲鈍，也不容易進行傳球，難度相當高。

設定完畢即可展開遊戲。視點移動方式十分順暢。



對應等媒體

職業冰上曲棍球　プロホッケー

4M



●EA勝利
●92年11月20日發售
●￥6800
●雙打

評價　65

普

【解說】移植自海外的遊戲。資料主要是根據90與91年的NHL球隊與選手。畫面是採縱向方式的視點。也會出現亂鬥模式。

【重點】就算不懂曲棍球也可以輕鬆進行。操作上正如溜冰的感覺很愉快。亂鬥或撞擊時可感受到其中的迫力，２Ｐ對戰也相當激烈，但冰球的位置較難掌握。

比賽時如果過份激烈，就會開始進行亂鬥。



對應等媒體

ＲＢＩ４棒球　ＲＢＩ４ベース　ボール

8M



●天肯
●92年12月18日發售
●￥7800
●雙打

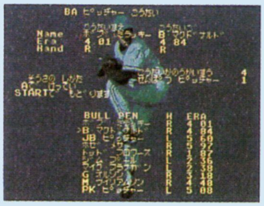
評價　63

普

【解說】移植自海外的作品。有全壘打競爭、亂入等各種的模式。所以，在演出時，有十足的美式氣氛。

【重點】比賽選手會出現各種有趣的動作。球場寬大，使得滾地球在防守時較為困難。雖然有全壘打競賽等各種模式，但在整體的表現上，並不是很好。

全部採用真實的人物，不愧是MLB所公認的遊戲。

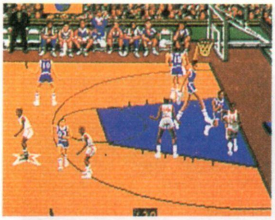


對應等媒體

©Electronic Arts／© 1992 Electronic Arts Victor ©ATARI GAMES © TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

夢幻籃球隊　ドリームチームUSA

8M



●EA勝利
●92年12月23日發售
●¥7800
●雙打

評價 58

難

【解說】又是一款以奧運為移植版的電玩。與世界14國代表隊做競爭的籃球遊戲。在對戰前也將做一番詳盡的各國介紹。

【重點】內容與其他籃球電玩並無太大差異。照理來說很強的美國隊竟然陷入苦戰，其他隊伍也不如想像中弱。尤其世界超級大明星集聚一堂，籃球迷有眼福。

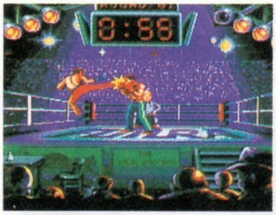
集合了許多明星球星，並可了解各國的情形。



對應等媒體

狂野泰國拳　ザ・キックボクシング

8M



●MICRO WORLD
●93年 1 月29日發售
●¥8500
●雙打

評價 60

難

【解說】從50種以上的技法選出13種。並可選擇選手的臉部或國籍等。訓練模式將使選手的成長更迅速。並朝格鬥王的目標邁進。

【重點】能選擇技法，並製作獨特的角色。不過，當在進行比賽時，本來是以技法為主，但往往會成為以速度或體力決定勝負。音效表現不錯，動作十分順暢。

控制器的按鈕能夠完全對應13種技法與防禦方式。



對應等媒體

J 聯盟足球賽　Jリーグチャンピオンサッカー

4M



●GAME ART
●93年 2 月26日發售
●¥7800
●8 人玩

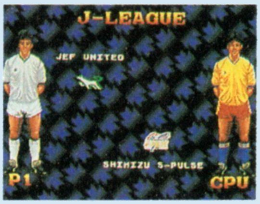
評價 65

普

【解說】MD版第一款Ｊ聯盟認可的遊戲。而且，選手名字、制服、比賽等也忠實移植。遊戲中共有10支隊伍可供選擇。

【重點】畫質精緻連背號都清晰可見。可惜，自己的隊伍位置判定不易在傳球時較難掌握。此外由於選手的資料太仔細了反而沒有特色。COM也很“卑劣”。

遊戲啟動前的設定畫面感覺很棒。但BGM很怪異……。

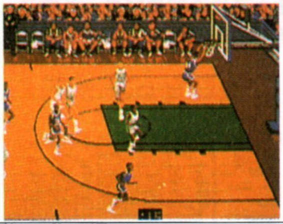


對應等媒體

©1992 Electronic Arts／© 1992 Electronic Arts Victor ©MICRO WORLD 1992 LORICIEL ©1992 小学館プロ／GAME ARTS LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

NBA公牛VS湖人　NBAプロバスケットボール ブルスVSレイカーズ

8M



●EA勝利
●93年4月2日發售
●￥8900
●雙打

評價　63

普

【解說】忠實再現NBA 91年的比賽。8隊＋2隊明星隊登場。這時能使用各種技巧，而且還有重播機能。

【重點】EA系列的電玩所強調的操作簡單，原味重現，在本款遊戲中也不例外。雖然是如此但選手的動作及演出仍太沈悶，設定資料老舊，選手區別不易。

魔術・強森也會在遊戲中登場。防守比攻擊還難喔。



對應等媒體

PGA環球高爾夫II　PGAツアーゴルフII

8M



●EA勝利
●93年4月16日發售
●￥9800
●雙打

評價　68

難

【解說】全美高爾夫協會所認同的電玩版。場地與選手都採用實際名稱。出場選手共60名，在演出打擊方面都有一定水準。

【重點】設定方面球道等都沒問題，不過，打擊的時機很嚴格，在打出有效球前可能會花費相當多的時間。視點切換也很費時，草坪看不清楚是一大難題。

選手的資料雖然詳細，但登場的選手較為陌生。

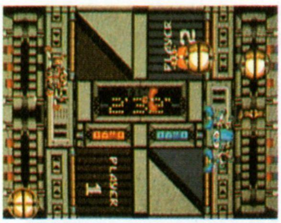


對應等媒體

SAVE

戰鬥球　ボールジャックス

2M



●拿姆科
●93年4月23日發售
●￥6000
●雙打

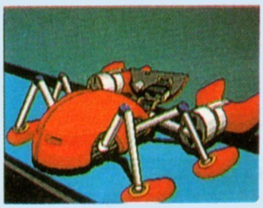
評價　63

難

【解說】操作螃蟹形的機械，並在固定畫面中搶奪4個球。只要得到所有的球亦或是時間結束，得到較多好球，就算獲勝。

【重點】拿姆科最擅長獨創性及單純有趣的作品。一般玩家在操作左右的手臂時，難度較高，還有，由於不是密碼制，所以，必須要持續進行。

由於是縱向操作，最好是能使用類比控制器。



對應等媒體

©1991 Electronic Arts. ©1992 Polygames Electronic Arts. ©1993 NAMCO LTD.

J聯盟超級射手　Jリーグプロストライカー

8M



●SEGA
●93年6月18日發售
●￥8800
●4人玩

評價　68

普

【解說】93年5月開幕的J聯盟公認電玩。隊伍、選手均用真名。資料也透過「足球雜誌」等的協助，角色的動作也真實重現。

【重點】選手及球的移動，音效的表現，可說是遊戲成敗的先決條件。運球、誘捕、滾跳球等的技巧操作十分順暢。隊伍的戰術編排太具個性不好控制。

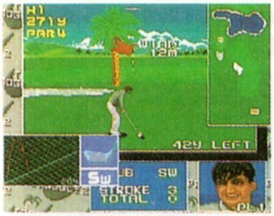
’93年12月時重輸入新資料的完全版登場。



對應等媒體　SAVE　5

頂尖高爾夫Ⅱ　TOP PROGOLF Ⅱ

8M



●SOFT VISION
●93年6月25日發售
●￥8500
●4人玩

評價　50

普

【解說】本款遊戲除了前作的南洋風味球場外，更有了日本及美國的18球洞可選擇。選手共15名，可以4個人交互進行。

【重點】雖然前作某些操作上的缺點已經改善不少，但由於球洞增加之故反而使得畫質低落，選手的資料不僅少，球場的處理也不易看清楚。

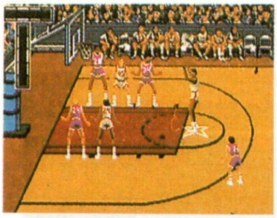
畫面構成大體沒變動，另外選手的資料也沒改善。



對應等媒體

NBA冠軍賽公牛VS拓荒者　NBAプレイオブブルズVSブレイザス

8M



●EA勝利
●93年7月30日發售
●￥8900
●雙打

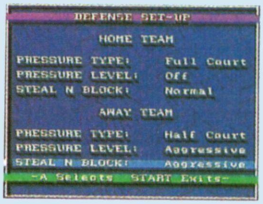
評價　60

普

【解說】92年的NBA大賽。共有東西8隊、2隊明星隊、邀請球隊等20支球隊。系統方面追加了防禦設定。

【重點】自己所選擇的選手而組成的隊伍當然意義上不同。可是選手的動作仍嫌笨拙，大體上看不出有任何進步。幸好有防禦設定，玩家可輕鬆進行遊戲。

魔術強森沒有登場，到底有誰能阻止布魯滋的2連霸？



對應等媒體

©1993 SEGA J.League OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS ©1993 SOFTVISION ©1993 Electronic Arts.

播磨灘　ああ播磨灘

16M



●SEGA
●93年９月３日發售
●￥7800
●雙打

評價　58

難

【解說】原作是漫畫周刊的連載作品。經過電玩化後，更突顯了主角的個性。具有傳統與格式的相撲界破天荒地冒出這號怪物。

【重點】本款遊戲中出現許多特殊相撲法如「念動波」、「爆裂體落下」等。１Ｐ時的標準型竟要70連勝才過關很嚴格。還有ＢＧＭ的相撲音效值得欣賞。

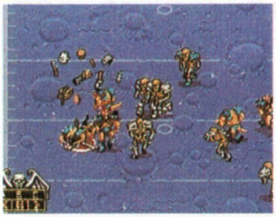
雖然原本是想按著原作進行可是情節却越來越走樣……。



對應等媒體

火爆足球　ミュータントリーグ・フット　ボール

8M



●ＥＡ勝利
●93年９月10日發售
●￥8900
●雙打

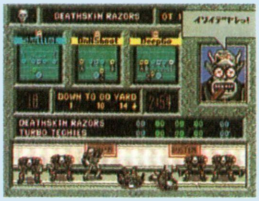
評價　65

普

【解說】以荒廢未來世界為背景的異形們展開流血的足球競賽。集合了19隊個性派隊伍，在遍地陷阱的球場上比賽。

【重點】本款共有對戰型及決勝等４個模式。好笑的是收買裁判員、殺掉對方中衛員等，笑料百出很有趣的一款遊戲。音效方面也是演出一流的足球迷型遊戲。

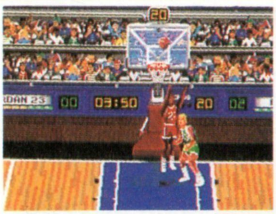
候補的選手數量龐大，所以儘量以得分為思考方向。



對應等媒體

一對一籃球　ジョーダンＶＳバート　ONE ON ONE

4M



●ＥＡ勝利
●93年９月24日發售
●￥8900
●４人玩

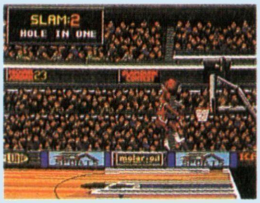
評價　58

普

【解說】ＮＢＡ的超級偶象麥克與拉里舉行一對一的競技。３球決勝的射盤，運用了多種特殊技巧，球迷們可真要見習一番。

【重點】與以前的系列不同，本款有３種不同模式可數人遊玩。但可惜遊戲本身變化不大很容易膩。背景看起來很舊式，角色動作的資料沒有更新很可惜。

類似體操評分方式，以投籃技巧難度與高度決定得分。



對應等媒體

©さだやす圭／講談社・テレビ東京・EF ©1993 SEGA ©1992, 1993 Electronic Arts.

綠野高爾夫　ペブルビーチの波濤

12M



●SEGA
●93年10月29日發售
●¥8800
●4 人玩

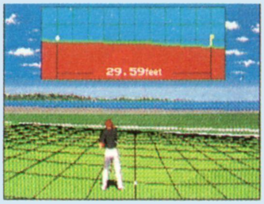
評價　70

普　☆

【解說】以POLYGOM忠實再現的高爾夫遊戲。總括有 4 種的模式可供挑選，出場的選手也高達48人。

【重點】在同類電玩版中，本款可說是細緻度相當完整，令玩家們滿足的遊戲。雖然畫面在切換時畫質有些低落，幸好以整體上看來尚稱滿意。

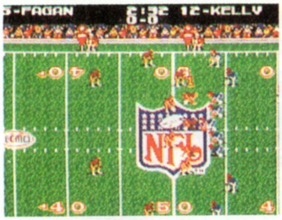
踏上綠地即可發現草有些傾斜，這種細緻感很不錯。



對應等媒體：SAVE

超級杯美式足球　テクモスーパーボウル

8M



●特庫磨
●93年11月26日發售
●¥8900
●雙打

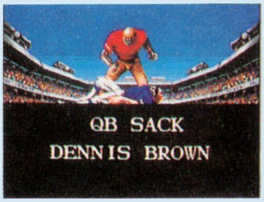
評價　80

普　☆

【解說】早先曾出版過美式足球的移植版。NFL公認的球隊與選手都採用真名登場。模式也多樣化，時間為91到93年。

【重點】長方形球場，出現在畫面上的選手從上而望呈現小圓點狀，根本看不清。倒是遊戲本身操作簡單，給初學者不少信心。選擇對手時也憑感覺可知強弱。

遊戲途中有激烈的視覺畫面插入，增添遊戲氣氛。



對應等媒體：SAVE

超級聯盟ＣＤ　プロ野球スーパーリーグＣＤ



●SEGA
●92年10月30日發售
●¥7800
●雙打

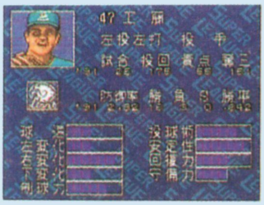
評價　55

普

【解說】 91年版之資料做成的系列第三彈。除了觀戰、教練及選手的長相均為映像化外，連帶地所有演出托CD化之福更精彩。

【重點】各隊中有25名選手。比'91年版要好許多，但總體而言屬於粗糙的部分還不少。棒球賽電玩中不能算是一流的。但錦標賽觀戰的SLG模式相當生動。

以CD形式出版後，演出及資料有顯著的進步。

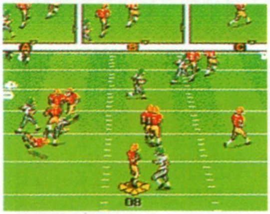


對應等媒體：SAVE

©1993 SEGA ©1989 T&E SOFT Computer Design by T&E SOFT ©1993 NFLP ©1993 NFLPA ©TECMO LTD. ©SEGA IBM BIS プロ野球公式記録使用

NFL美式足球′94　NFLプロフットボール′94

16M



●勝利娛樂
●94年２月18日發售
●￥9800
●雙打

評價　66

普

【解說】包括93年度NFL的28隻參賽隊伍，歷史上的名隊伍及超級明星隊在內，共計有80隻球隊出場的美式足球遊戲。

【重點】和前作相較，本作較著重比賽陣式而取消了set，不過犯規則及受傷退場等畫面做得比前作更逼真，可是新增加的丟硬幣選場地卻蠻沒趣的。

可盡情享受18週16戰的球季賽及季後賽，充分體會其樂趣。



對應等媒體　SAVE

拳王爭霸戰　グレイテストヘビーウェイツ

16M



●SEGA
●94年５月27日發售
●￥7800
●雙打

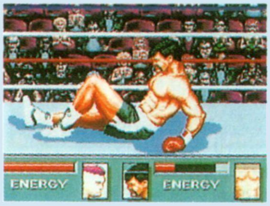
評價　65

普

【解說】向世界重量級王座挑戰的職業拳擊遊戲。基本上採用體力制，一旦體力消耗殆盡撐不下去時就被KO擊敗了。

【重點】由於是採側面角度，因此感覺上和平常看衛星轉播差不了多少，可是實際比賽時就沒辦法仔細看清楚對方的對向而只能憑速度不斷出拳。

不希望就這樣倒在地上輸掉一切的夢想。



對應等媒體

冬季奧運會　ウインターオリンピック

16M



●SEGA
●94年２月11日發售
●￥7800
●４人玩

評價　68

難

【解說】總共有滑雪、雪車、滑冰等10種不同的比賽項目，玩家可選擇是要全部參加，還是參加部分比賽或僅練習其中一項。

【重點】雖然可以登記讓四個人一起參加，但有些項目還是只能讓一個人參加而不能同場競技為其美中不足之處，基本操作也顯得有些生硬。

在轉角處因一時的大意而失足真叫人遺憾。

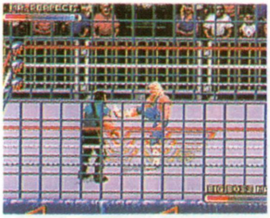


對應等媒體

©VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA ©SEGA

WWF摔角限定版　WWFマニアツアー

16M



●阿克雷瑪
●94年 6 月24日發售
●￥6800
●雙打

評價 75

難

【解說】採用真實影像，收錄美國摔角團體WWF所屬的20名選手詳細資料，附有賽前入場儀式及賽後講評的摔角遊戲。

【重點】隨技巧的不同連按按鈕，動作快的人才能使出必殺技的設計，常讓人比完後手指頭整個都麻痺了，但各種必殺技的連續畫面實在精彩得沒話說。

華麗、乾淨俐落的必殺技讓人嘆為觀止。



對應等媒體

WWF摔角　WWFロイヤルランブル

16M



●阿克雷瑪
●94年 3 月25日發售
●￥8900
●雙打

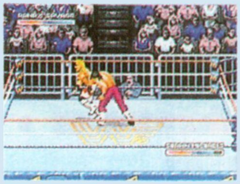
評價 70

普

【解說】收錄WWF的12名選手的真實資料，有單打獨鬥、二對二或三對三的搭配戰及將場上選手拋出場外就算贏等三種模式。

【重點】將場外亂鬥及拿椅子攻擊等犯規攻擊忠實地移植到遊戲上增添不少遊戲的趣味性。可選擇是要一場決勝負還是戰到動彈不得才算輸的規則也頗合意。

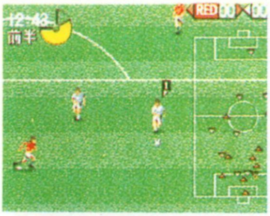
動作快的人才能先發制人，用必殺技制住敵人。



對應等媒體

J聯盟超級射手完全版　Jリーグ　プロストライカー完全版

16M



●SEGA
●94年 7 月15日發售
●￥7800
●雙打

評價 75

普 ☆

【解說】經Ｊ聯盟公認，詳細收錄日本Ｊ聯盟現有12球團的資料，共計有練習賽、聯盟賽、大獎賽及明星賽等四種遊戲模式。

【重點】進門時射門選手歡欣鼓舞的興奮模樣及戰敗選手的懊悔姿態，配合在球場四周響起的加油歌還有爭球時的激烈鏡頭，算是相當具有動感的足球遊戲。

選手因激烈碰撞後倒地不起的痛苦模樣真不希望常見到。

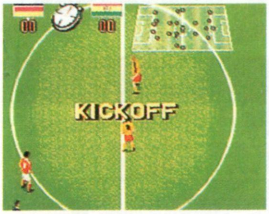


對應等媒體 SAVE

©ACCLAIM JAPAN ©ACCLAIM JAPAN ©SEGA

世界盃足球冠軍賽 チャンピオンズ クールドクラスサッカー

8M



●阿克雷瑪
●94年 6 月24日發售
●￥7800
●雙打

評價 72

普

【解說】集合32個足球強國，搭配有以在WORLD CLASS CUP中稱雄為目標的循環賽、國際親善賽及雙打這三種遊戲模式。

【重點】設賽前解說員、擲硬幣決定場地及 4 種不同的比賽陣式是其獨特之處。必須由32國先進行預賽才決定出場國的循環賽模式與世界杯有異曲同工之妙。

空中直接射門可是一種相當厲害的射門招式。



對應等媒體

FIFA世界盃足球 アィファ インターナシュンナルサッカー

16M



●勝利娛樂
●94年 6 月10日發售
●￥9800
● 4 人玩

評價 70

普

【解說】重視比賽的戰略性，純粹只為了追求踢足球的那份快感，所有資料均為杜撰，48國共襄盛舉的足球遊戲。

【重點】由於戰略是左右比賽勝負的極大關鍵，所以這款遊戲在比賽陣式、隊伍整體戰術及球員駐守範圍及各國球風上都下了工夫，精彩實況重播也做得不錯。

勝利的甜酒總是如此美味，讓人無法忘情足球。



對應等媒體

J 聯盟超級射手 2 Jリーグプロストライカー2

8M



●SEGA
●93年12月17日發售
●￥8800
● 4 人玩

評價 70

普

【解說】收錄93年度日本Ｊ聯盟所有球團的最完整資料，除聯盟循環賽、二對二的對戰模式外，另增添東西對抗的明星賽模式。

【重點】和前代選手那種稍嫌僵硬的動作比起來。這一代的確是好了許多，可四人同樂的對戰模式也做得不錯，但是多買三個搖桿所花掉的費用真是嚇死人。

守門員撲身救球的模樣真酷斃了。

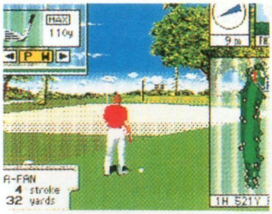


對應等媒體

©ACCLAIM JAPAN ©VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA

綠野高爾夫　遙かなるオーガスタ

12M



●SEGA
●94年２月25日發售
●￥8800
●單打

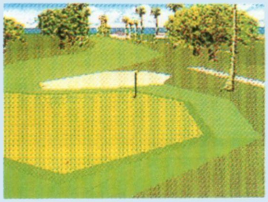
評價　73

難　☆

【解說】用夏威夷公開賽的舉辦場地——外依亞拉尼俱樂部球場當舞台，以標榜追求逼真的球感而廣受好評的名作系列。

【重點】由於這座球場常年都吹著時速5～12M的強風，再加上球道窄，因此要打好並不簡單，初學者通常很難對這遊戲產生興趣，但老手可就樂在其中了。

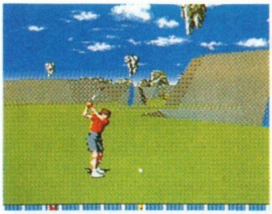
在比賽中隨時可以切換視點，看看果嶺的模樣。



對應等媒體　SAVE

鬼斧神工　デビルズコース

12M



●SEGA
●94年１月28日發售
●￥8800
●單打

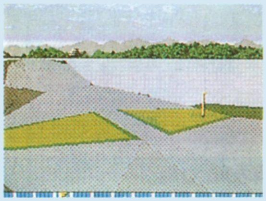
評價　75

難

【解說】所有球洞全都是依據3D幾何原理，憑空想像而設計之超高難度的高爾夫遊戲，但總共只有18洞。

【重點】有浮在空中阻礙球道的巨岩，也有接近45度的斜坡球道…各種奇特的設計會帶給玩家現實生活中絕不會有的全新體驗，建議您無聊的時候不妨試試。

像這樣完全被砂坑包圍的果嶺有誰曾經真的看過？



對應等媒體　SAVE

綠野高球２　ワイアラエのきせき

12M



●T&E SOFT
●93年12月17日發售
●￥8800
●４人玩

評價　74

普　☆

【解說】以美國名人賽的舉辦場地奧古斯塔球場為主場地，除由48名職業選手爭奪的名人賽外，還有配對賽及對戰、練習模式。

【重點】將整座球場的風貌用3D的方式加以表現給人一種如詩畫般地清爽感受，但想要正確揮桿卻不是件容易的事，不過較超任版快的處理速度仍值得讚揚。

桿弟的建議往往對你下一桿的成敗與否有決定性的影響。

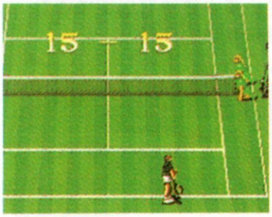


對應等媒體　SAVE

©SEGA ©SEGA ©T&E SOFT

溫布頓網球　ウインブルドン

8M



●SEGA
●94年 5 月20日發售
●￥6800
●雙打

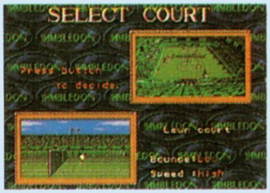
評價　67

普

【解說】由男女各16名職業選手角逐四大公開賽中最具傳統的溫布頓公開賽，分為單打及雙打，另外也可自行栽培選手參賽。

【重點】雖然真正的溫布頓是採用草地球場，但在遊戲中玩家可以自由選擇看是要硬地、紅土還是草地球場。操作方法相當簡單，即使初學者也可以玩得盡興。

感覺和平常在家裡看衛星轉播沒什麼不同。



對應等媒體

台維斯盃網球　デビスカップ

8M



●天肯
●94年 2 月25日發售
●￥7800
●雙打

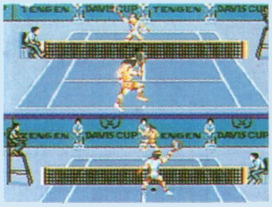
評價　65

普

【解說】除由世界16國、64位名將參與的台維斯杯外，還有轉戰世界29國的循環賽，32人參加的淘汰賽，及單、雙打練習模式。

【重點】由於將視線擺在正後方的緣故，球會比預料地更快到眼前，因此剛開始打的人可能會覺得遠近感無法適應，不過慢慢習慣後就可以向職業水準挑戰了。

二人對戰時畫面會被分割成兩塊，但基本操作方法仍相同。



對應等媒體

'94 NBA籃球　NBA ,94プロバスケットボール

16M



●勝利娛樂
●94年 7 月 1 日發售
●￥9800
● 4 人玩

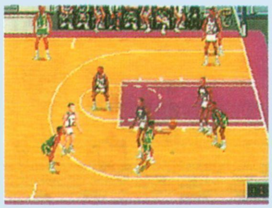
評價　67

難

【解說】收錄94年NBA最新選手資料，包括任選兩隊的練習賽、11月開始的球季賽和只有16隊能參加的季後賽三種模式。

【重點】三分球和灌籃的畫面雖然都很正點，但可惜的是只有一些比較厲害的選手才會表演，平常根本很難看到，另外在罰球時不易捕捉住投籃真實感。

運用靈活的傳球技術擾亂對手的守備陣式也是一種戰術。



對應等媒體

SAVE

©SEGA ©TENGEN ©VICTOR ENTERTEAINEMT

NBA JAM　NBA JAM

16M



●阿克雷瑪
●94年 4 月29日發售
●￥8800
● 4 人玩

評價　68

易

【解說】自大型電玩移植過來的 2 對 2 籃球對抗賽遊戲，共計有NBA27隊54名選手參賽，如名將皮彭、羅賓森等人。

【重點】將選手能力細分為 3 分球命中率、腳程、灌籃熟練度及防禦力等 4 項，可以讓玩家更清楚地知道自己的需要，不過要學到能打場好球可不簡單。

灌籃灌得太用力而將籃板弄壞的畫面令人印象深刻。



對應等媒體　SAVE

NBA籃球　テクモスーパーNBAバスケットボール

8M



●特庫磨
●94年 3 月 4 日發售
●￥8900
●雙打

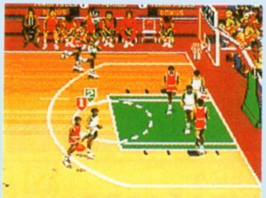
評價　69

普

【解說】集合27隊324名選手經NBA承認的籃球遊戲，內容包括練習比賽模式、球季賽模式及東西區明星對抗賽三種。

【重點】讓犯規（如24秒持球）、灌籃、中場啦啦隊表演等充滿NBA球風的情景完整地在遊戲中重現是其特點，而精彩實況重播的功能也做得不錯。

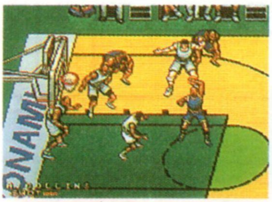
背景稍嫌單調了些，不過操縱上還勉強可以。



對應等媒體　SAVE

灌籃 8 人賽　ハイパーダンク　ザ　プレイオフ　エディション

16M



●柯拿米
●94年 3 月 4 日發售
●￥8800
● 8 人玩

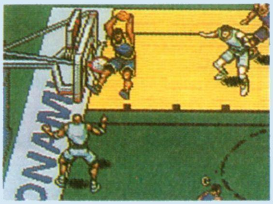
評價　67

普

【解說】採用沒有犯規吹哨的特別規則，除由美國16城市的隊伍角逐的淘汰賽外，還有可一次讓 8 人參加的鬥牛賽及練習模式。

【重點】操作方法相當簡單，只要多打個一兩場大概就可以隨意使出灌籃等高級技巧，非常適合初學者入門。另外， 4 打 3 或 3 打 2 的鬥牛賽也相當刺激。

總共有 8 種精彩的灌籃動作，酷！



對應等媒體

©ACCLAIM JAPAN ©TECMO ©KONAMI

超級高爾夫　ダイナミックカントリークラブ



●SEGA
●93年 7 月16日發售
●¥7800
●4 人玩

評價 58

普

【解說】球場全景採廣角度表現的正版高爾夫電玩版。8 位球僮會適時提出建議。你可以從用語百科中檢閱相關知識。

【重點】規則也是一般化，可任意遊戲，但畫面出現較慢之故，時機的拿捏有困難。當揮桿時的測量距離器也不很準，綠地的高低起伏及草的方向都模擬兩可。

附了字母順序的基礎知識。球僮也從少女到小孩都有。



對應等媒體　SAVE

江川卓超級聯盟　江川卓のスーパーリーグCD



●SEGA
●93年 8 月 6 日發售
●¥7800
●8 人玩

評價 63

普

【解說】擁有精闢分析及解說的江川先生，在本遊戲中擔任各球團的分析及為選手打氣的角色。想鍛鍊的人可以入學家教班。

【重點】有趣的是可以在畫面上觀看江川先生有趣的表情及聲音，但家教班毫無存在的價值。基本上本款作品的大部分缺點，均與前作相同，還好可 8 人遊戲。

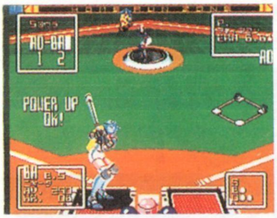
由江川主持的特別家教班，想增強實力的人可加入。



對應等媒體　SAVE　5

未來棒球　2020年スーパーベースボール

16M



●勝利娛樂
●94年 3 月 4 日發售
●¥9800
●雙打

評價 77

普

【解說】選手得穿上強化裝甲，連機械人及女性都可參加，隨著出賽表現的好壞會影響到出賽獎金…別出新裁的未來棒球比賽。

【重點】必需用出賽獎金購置更具威力的強化裝甲，才能提昇球隊實力；在球場上裝炸彈，將其引爆會導致裝甲損傷的規定都是前所未見，具突破性的設計。

只要打一隻「紅不讓」就卯死了。



對應等媒體

©1993 SEGA ©1993 SEGA・VAP／日本プロ野球機構 ©1993 モト企画・江川卓監修 ©VICTOR ENTER TAINMENT



模擬遊戲(54款)

SIMULATION GAMES

烏龍將軍　ジェネラル・カオス大混戰

8M



●勝利娛樂
●94年 1 月14日發售
●￥8900
●雙打

評價 63

普

【解說】在世界的某地，爆發了一場爭奪領土的戰爭，玩家擔任向軍隊發動命令的將軍。採用計時制的現代模擬戰爭遊戲。

【重點】戰場遍及砂漠、荒地等16處，由於採取計時制，如果不能及時下決定就往往會誤了勝機，所以因應戰況，正確的瞬間判斷能力顯得特別重要。

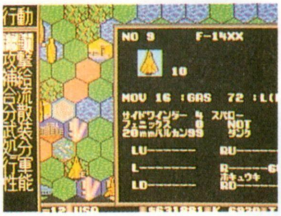
已經完全陷入敵我雙方無法分辨的混戰中了。



對應等媒體　SAVE

超級大戰略　スーパー大戰略

4M



●SEGA
●89年 4 月29日發售
●￥6800
●4 人玩

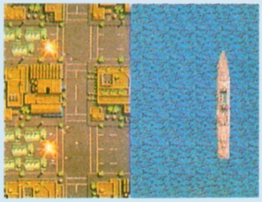
評價 70

難 ☆

【解說】由「大戰略 II 」所移植的電玩。遊戲中有迫力的戰鬥場面和 7 種BGM是最大特徵。地圖有35面＋α。部隊120種。

【重點】游標移動不稱手，而等待戰鬥時間過長。只有一個電池記憶也令人洩氣。但幸好隱藏的部隊及地圖可以充分享受其豐富的秘技。

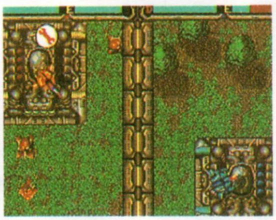
雖有不刺激的聲浪，但戰鬥畫面卻真實又酷呆了。



對應等媒體　SAVE

雷霆計畫　ヘルツオーク・ツヴァイ

4M



●TECHNO SOFT
●89年12月15日發售
●￥6800
●雙打

評價 78

難

【解說】機械人和戰鬥機可變形操作。一邊下達兵器搬運及行動的指示一邊可直接攻擊作戰。能生產 8 種兵器，很真實的設定。

【重點】雖然各種部隊的使用設定並難不倒玩家。但實際去操作時卻不見得能駕馭。想破關也必須通過難易度不同的同畫面 4 次才行，好辛苦。

玩家為了自軍獲勝而不停移動，2 人遊戲也許更快膩。

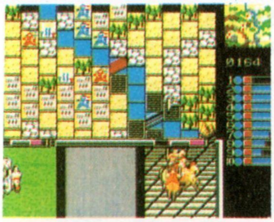


對應等媒體　SAVE

©VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA ©TECHNO SOFT ©SYSTEM SOFT CORP. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989 ©1989 Technosoft

凱撒大帝　シーザーの野望

8M



●微網路
●91年2月24日發售
●￥8800
●單打

評價 65

難

【解說】本款遊戲以凱撒大帝為故事，目標在奪回埃及艷后。總共有4個廣闊的地理劇本，全採用即時的作戰處理方式進行。

【重點】劇情展開之前所呈現在面前的視覺畫面均值得一再玩味。但煩瑣的即時作戰卻在廣大的地理上造成許多指揮上的不便。很容易陷入泥沼，要小心。

以凱撒大帝為主角的遊戲。開的畫面很精美。



對應等媒體

聖騎士戰記　バハムート戰記

4M



●SEGA
●91年3月8日發售
●￥6800
●4人玩

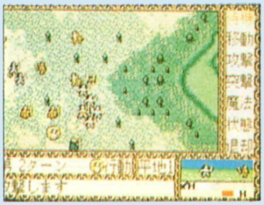
評價 78

普

【解說】以巴哈姆特大陸為舞台，企圖征服8位領主，SEGA獨特的冒險SLG。戰鬥模式可從HEX、動作、簡易畫面選擇。

【重點】採用4M但完成度極高令人咋舌。不管行政而直接以戰鬥為中心展開。操縱的領主不同玩法也不同，地圖只有一款缺乏變化但結局令人滿意。

一旦熟悉了操作，HEX是最易得分的戰法。



對應等媒體

SAVE

斬～夜叉円舞曲

4M



●狼組
●91年3月29日發售
●￥8500
●雙打

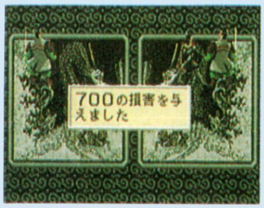
評價 65

普

【解說】從PC版忠實移植而來的SLG。舞台是日本的戰國時代，使用巫術的夜叉・魔空、第3勢力彼此展開城池爭奪戰。

【重點】戰國背景加上神秘的巫術這些要素足令玩家興奮。過關的關鍵要先找到秘寶才行，這點很麻煩。還有COM的思考太單純，攻略也平凡的令人倒胃。

戰鬥畫面平凡單純陣式的表現較差。

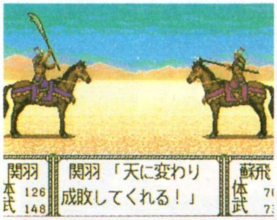


對應等媒體

SAVE

ⒸMICRONET 1991 ⒸSEGA 1991 Ⓒ1991 WOLF TEAM

三國志～亂世群英　三國志列傳～亂世の英雄たら～　8M



●SEGA
●91年 4 月26日發售
●¥8700
● 3 人玩

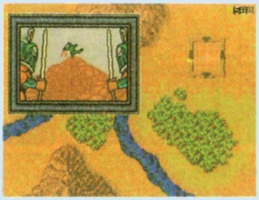
評價　53

普

【解說】SEGA特別重視陣形與單騎挑戰的戰鬥畫面，因而視覺效果面相當充實。本回劇本只有 3 款比較單純。

【重點】分成初、中、高三級任何人均可快樂遊玩。不強調全軍進攻方式，而是武將威力強力，就可順利獲勝。文官不受重視，派不上用場。整體表現尚可。

只要時機對了，一次即可打倒敵方。視覺畫面必看喔。



對應等媒體：SAVE

夢幻模擬戰　ラングリッサー　4M



●美賽亞
●91年 4 月26日發售
●¥7300
●單打

評價　78

普

【解說】方正形的單面破關型SLG。重視劇情發展及指揮官規則是其特徵。規則與攻略很簡單，指揮官的個性反倒較為突顯。

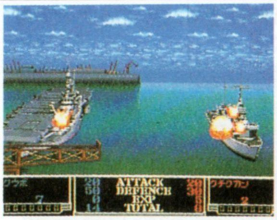
【重點】類似冒險RPG一般，容易與角色產生共鳴。平均難度還好，進行順利。但一過10關後突然變難。這時不可殺掉指揮官並要培育才能順利過關。

光靠一人是無法取勝。將全體的能力平均提高才可以。



對應等媒體：SAVE

超級大戰略 II　アドバンスド大戰略　8M



●SEGA
●91年 6 月21日發售
●¥8700
● 4 人玩

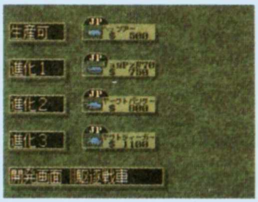
評價　80

超

【解說】時代背景以第二次世界大戰為戰場，然後更以納粹德軍為主角所展開的獨特SLG。真實的戰鬥畫面是最大特徵。

【重點】隨設定不同而有不一樣的難易度。主要模式的最後正如同史實所示陷入大苦戰。登場的兵器雖為40年代的武器，但很快即可適應。等待時間太長很辛苦

戰車及飛機的部隊，完全表現出時代的背景。



對應等媒體：SAVE

©SEGA 1991 ©NCS CORP. 1991 ©SYSTEM SOFT CORP. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991

萬獸之王 マスターズ・オブ・モンスターズ

4M



●東芝EMI
●91年7月26日發售
●￥7800
●4人玩

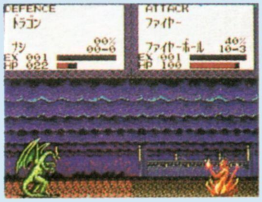
評價 73

普 ☆

【解說】從4位魔法師中，挑出主角，召喚怪物以打倒其他3位為目的。本款遊戲準備了許多不同模式，有14種規格的地圖。

【重點】處理速度快速就規則面上沒有問題。音效步調也不錯。倒是電池記憶只有一個，主力模式也太少。後半段有點後繼無力的感覺。

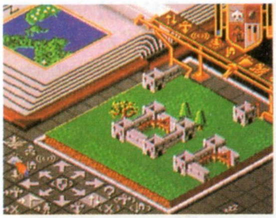
戰鬥場面較為簡單，但是以動畫方式表現。



對應等媒體 SAVE

諸神紀事 ポピュラス

4M



●SEGA
●91年8月9日發售
●￥6000
●單打

評價 70

難

【解說】在同一地圖中對抗的兩部落，玩家充當其一方的神給予我方意見利用地震、洪水消滅敵人，就可破關通過。

【重點】本款遊戲有別於一般SLG，喜歡的人可能有限。並不能直接操作部落只能透過第3者的神下達指令，自由度降低也是麻煩之處。地圖變化不夠多。

以密碼輸入數字，可直接選擇畫面遊玩。



對應等媒體

天下統一 亂世の霸者

8M



●阿斯米克
●91年11月29日發售
●￥9800
●雙打

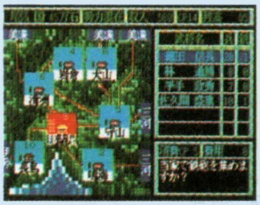
評價 68

普 ☆

【解說】破關的兩大要件，一是把所有領地都征服，或者二是使朝廷賜予你征夷大將軍的封號。幾乎沒涉及內政以戰鬥為主。

【重點】省略了許多事件的發生及武將的資料畫面。對初學者而言可以專心致力於攻打城池，思考時間較長也符合初學者。但電池記憶只有一個却是個難題。

加上天氣變化的戰鬥畫面確具迫力以部隊多寡決勝。

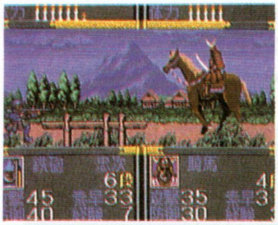


對應等媒體 SAVE

© 1988 SYSTEMSOFT CORP. ／Reprogrammed by ©1991 TOSHIBA EMI ©1989,1990, ELECTRONIC ARTS ©1989,1990,1991 BILLFROG ©SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©1991 ASMIK ©1989 SYSTEMSOFT／黒田幸弘

忍者武雷傳說　忍者武雷傳說

8M



●SEGA
●91年12月 6 日發售
●¥8700
●單打

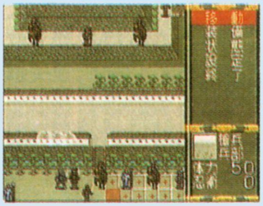
評價　78

普

【解說】忍者武雷率領著風之軍團想攻打強勢的信長。出現於各章節的畫像及統一的音效是最大特徵，由全10章構成。

【重點】主要的部隊忍者、武者及槍兵間的關係很清楚。攻略也單一易懂。但完全沒有save功能及資料只有一處。弓兵與砲兵的效果也不大。

知道部隊所畏懼的理由後，攻略便很簡單。



對應等媒體　SAVE

太平記　太平記

8M



●SEGA
●91年12月13日發售
●¥8700
●單打

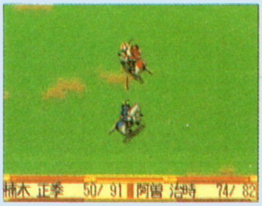
評價　68

普

【解說】NHK連續劇所移植的作品。在足利尊氏或楠木正成之中擇，進行15個劇本。規則採用了「三國志列傳」部份內容。

【重點】時代背景採用罕見的日本南北朝代。與三國志列傳相同，武將的能力並非重點也可單槍出擊獲勝。劇本簡單易懂但追逐敵方過程單調容易厭倦。

連續劇並沒帶給遊戲叫座的運氣，戰鬥時可用弓箭。



對應等媒體　SAVE

信長野望～武將風雲錄　信長の野望・武將風雲錄

8M



●光榮
●91年12月19日發售
●¥11800
● 8 人玩

評價　70

難

【解說】光榮同系列的第 4 彈移植版。織田信長、上杉謙信及武田信玄等41名武將中，擇一為主角來完成統一全國的大業。

【重點】其他機種相較處理速度確實要強許多。但武將的臉部變化太少及領地也沒以顏色區別是缺點。對了「本能寺之變」也設定在本款遊戲中。

從本系列起添加了水上戰鬥畫面。技術高可製造鐵船。



對應等媒體　SAVE

©NHK-SW ©1991 SEGA ©1989／1991 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1991 KOEI CO., LTD.

三國志Ⅱ　三國志Ⅱ

8M



●光榮
●91年12月26日發售
●￥14800
●12人玩

評價　70

難　☆

【解說】光榮公司的代表作，統一中國紛亂的41國為目的。家喻戶曉的人物紛紛登場上陣。全部有６款劇本。

【重點】當時雖成為一時話題，但與其他機種版本相比却顯得音效果不佳與畫面上的領地顏色不清的缺點。還好戰鬥時的單打採動畫形式稍彌補了其他缺陷。

各武將均率領部隊出戰。同盟國間的支援也可以。



對應等媒體　SAVE

A列車進行曲　A列車で行こうMD

4M



●SEGA
●92年４月10日發售
●￥6800
●單打

評價　50

難

【解說】經營19世紀的橫跨大陸鐵路公司。必須在１年的時限之內舖好到大總統府前的鐵路為目的。包括學習經營鐵路。

【重點】畫面本身並不壞，但玩家須要負責指揮線路建設及列車運轉時刻等，想順心操作可要花一番工夫。還有舖鐵路時所用方向搖桿，缺點是斜向操作困難。

車站周遭的城市特別發達。由於是從前的電玩較單純。



對應等媒體　SAVE

大航海時代　大航海時代

8M



●光榮
●92年４月29日發售
●￥11800
●單打

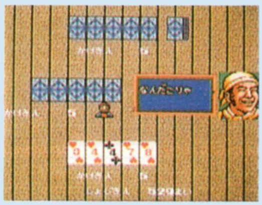
評價　60

普

【解說】本款遊戲具有SLG與RPG的要素。以15～16世紀的海域時代為背景，要進行貿易及攻打海盜使名聲上昇。

【重點】以世界為家，而集合志同道合，一齊賺錢…這些過程很有趣。可惜BGM不佳，賺錢的難度較高。有趣的是自己去做海盜打劫竟然可以破關通過。

在長途旅行中可用撲克牌來打發時間。



對應等媒體　SAVE

©1991 KOEI CO.,LTD ©1989／1991 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1992 KOEI CO.,LTD.

凱撒大帝Ⅱ　シーザーの野望Ⅱ

8M



●微網路
●92年５月28日發售
●￥8800
●雙打

評價　60

難

【解說】有全部20面的１人遊戲模式及16面的組織模式，劇本在編排方面也較前作進步。羅馬帝國看起來更美麗了。

【重點】操作上不會比前作複雜，玩家們大可安心。從上方斜看而下的構成也使鳥瞰更方便。可是視窗操作困難，到了後半段可能會玩膩。

比前作進步的Ⅱ，畫面也增加許多，但規則仍然……。



對應等媒體　SAVE

歐洲戰記　ロイヤル　ブラッド

8M



●光榮
●92年６月25日發售
●￥9800
●雙打

評價　63

普

【解說】光榮為任天堂所製作的獨創作品移植版。細部精緻的描寫令人注目。從６位領主和４款劇本中挑選自己適用的角色。

【重點】在遊戲中有適時提出建議的角色及各式各樣的怪物。基本要素與其他光榮作品相同，戰略性要素比冒險性來的少，遊戲本身沒太大內涵，屬初學者用。

就品質而言並不很好，攻略法過於簡單。



對應等媒體　SAVE

恐龍大作戰　ダイナブラザーズ

8M



●CRI
●92年７月24日發售
●￥8800
●單打

評價　68

【解說】為了打退宇宙生物的侵略，製造了５種恐龍戰士。消滅敵人時就算過關。也會出現流星群、洪水等天災指令。

【重點】在自由度及完成度上均相當完整。動作細膩的角色結合了豐富的隱藏舞台＋地下舞台使遊戲更有趣。容易出錯的操作性可是一項難點。

博士與恐龍的戰鬥正式展開。秘技中可成為宇宙人。



對應等媒體

©MICRONET 1992 ©1992 KOEI CO.,LTD. ©CRI CSK

修羅之門　修羅の門

8M

難 ☆



●SEGA
●92年８月７日發售
●￥6000
●單打

評價 68

【解說】移植自漫畫少年月刊的同名作品。主要是以指令選擇所進行的格鬥遊戲。運氣步調及發功拿捏影響技法的成敗。

【重點】大部分的容量都使用在戰鬥場面。沒看過漫畫版的或許會無從下手攻略，自由度幾乎沒有全靠９位對手的魅力支撐。BGM的表現並不是很好。

靈活使用技法是遊戲的樂趣之一，特別是反擊技。

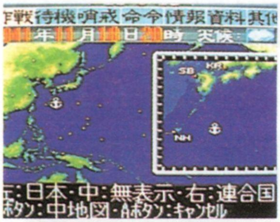


對應等媒體

提督的決斷　提督の決斷

8M

超



●光榮
●92年９月24日發售
●￥14800
●雙打

評價 60

【解說】光榮WWⅡ系列的同名軟體移植版。背景是第２次大戰的美日太平洋戰爭，從美日談判破裂到大和特攻隊共有９款。

【重點】基本設定及規則設定超正統派，但遊戲性薄弱，比較接近歷史見證的SLG。不具有歷史基礎還沒法子玩哩。不是能向初學者推薦的遊戲。

對於不懂規則與指令操作的人，可以由０人操作進行。



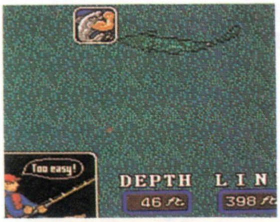
對應等媒體

SAVE

神釣手　キングサーモン

4M

普



●荷多比
●92年９月26日發售
●￥6800
●單打

評價 63

【解說】這是MD版中唯一的釣魚SLG。搭乘船出海，找尋魚影及重點，然後運用指令捕捉魚。目標是傳說中的鮭王。

【重點】儘量避掉麻煩的方式，一律採用指令選擇。若可順利掌握重點則命中率亦相對提高。畫面及場地很單純，需要釣魚常識，追逐時生動自然。

釣魚SLG遊戲，並以所釣的重量決勝。



對應等媒體

©「修羅の門」Characters ©川原正敏／講談社 Video Game & Computer Program ©1992 SEGA ©1992 KOEI CO.,LTD. ©1992 HOT・B CO.,LTD.

宇宙奇兵　ヴイクセン357

8M



●美賽亞
●92年10月23日發售
●￥8800
●單打

評價　68

難　☆

【解說】10位同志與數種的部隊（包括機械人等）之間構成了全16個劇本的格鬥畫面。機械人的戰鬥是本款遊戲的賣點。

【重點】對偏好機械人的玩家而言角色的對話及故事展開等或許會有新鮮感。應該是賣點的戰鬥場面却因變化較少叫人慘不忍睹。故事在結局時也草草收場。

機械人們使用光束及戰斧進行格鬥的遊戲，但刺激度……



對應等媒體　SAVE

航空產業　エアーマネジメント

8M



●光榮
●92年11月１日發售
●￥11800
●４人玩

評價　6.25

普

【解說】超級任天堂的創作移植版。成為航空公司經營者與其他３家共同競爭。目標是為開拓世界的航線。

【重點】以現代為舞台背景的商業SLG，首先須具備一些貿易概念，幸好有建議的機能故初學者不必太擔心。劇本只有３款太少了點。游標的移動切換太慢。

不知為何在MD版的處理速度竟然慢的令人受不了。



對應等媒體　SAVE

三國志Ⅲ　三國志Ⅲ

12M



●光榮
●92年11月８日發售
●￥14800
●８人玩

評價　73

難

【解說】戰鬥場面成為３Ｄ的４分割畫面。陷阱等計策也行得通，還有，麾下的武將將可能被賜予將軍或軍師等官位頭銜。

【重點】地名被清楚地表示在主要畫面上。並且內政管理時間可以延長到半年故不用急著發佈命令。除此之外還可在城池之外的重要據點作戰（如赤壁等）。

戰鬥成為３Ｄ方式，也能馬上掌握部隊位置。



對應等媒體　SAVE

©NCS CORP.1994 ©1992 KOEI CO.,LTD.

領土爭奪戰　ランパート

4M



●天肯
●92年12月11日發售
●￥6800
●雙打

評價　73

難　☆

【解說】兩個基礎舞台構成了本款遊戲的主題，一是用大砲轟擊敵艦及步兵，一是反覆修復城池並且擴大自己領地。

【重點】乍看之下好似單純的砲台配置、攻擊及修築，其實當中有相當的奧妙。1人遊戲遠不如兩人時有趣，低沈的配音及斷頭台也很不錯。

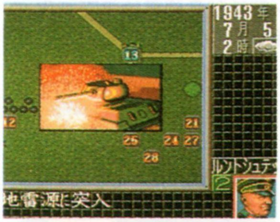
對戰終局即如圖所呈現敗者要上斷頭台。



對應等媒體

歐洲戰線　ヨーロッパ戰線

8M



●光榮
●93年 1 月16日發售
●￥12800
●雙打

評價　58

難

【解說】以歐洲為舞台，進行第2次世界大戰。參戰的同盟國、軸心國的演出均以史實為基礎。遊戲中有6個劇本。

【重點】忠於史實是相當不錯的設定，但不瞭解歷史的人則無從下手了。對登場的將軍之能力重視遠勝過武器的優劣。並且令戰鬥迷高興的是以陸地戰為主。

部隊以數字表示。分不清敵我的方式反而因禍得福？



對應等媒體　SAVE

成吉思汗～元朝秘史　蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

10M



●光榮
●93年 3 月25日發售
●￥11800
●雙打

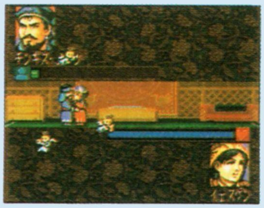
評價　65

普

【解說】12～13世紀，統治了歐亞大陸的元朝皇帝成吉思汗。本款即是他的盛衰史，遊戲中會出現32＋α的腳本。

【重點】為了擴增自己的子孫，拼命說服皇后的畫面很有趣。規則沒什麼更新，倒是以世界為舞台故可看到各地域的異國色彩。戰鬥畫面不算合格。

不一定要特別寵愛皇后，但戰利品的女子卻該如何處理。



對應等媒體　SAVE

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1993 KOEI CO.,LTD.

時空大戰略　メガロマニア

8M



●CRI
●93年 4 月23日發售
●￥8800
●單打

評價

難

【解說】從 4 位指導者中挑出一位來配合，令自己的子民進化，支配惑星為目的的西洋SLG移植作。全部由28舞台構成。

【重點】本款遊戲有倒吃甘蔗的趣味感。由於重點在於強化子民繁榮，開採資源、發明武器等開發工作與戰術上相輔相成。不過密碼使用可能不很便利。

指導者全是年長者，若無法善用資源將陷入膠著狀態。



對應等媒體

太閤立志傳　太閤立志傳

10M



●光榮
●93年 5 月28日發售
●￥11800
●單打

評價　60

普　☆

【解說】光榮公司MD版的第10部作品。背景描寫日本戰國時代，木下藤吉郎（豐臣秀吉）的一生，目標統一全日本。

【重點】雖然粗活幹了不少，有些洩氣，但幸好自己所提出的建言被採納，進而漸漸受到重視。邁向成功大道的自由度很高，是款可以獲得成長喜悅的電玩。

一開始就是餵馬的粗下工作，相信只要忍耐的話……。



對應等媒體　SAVE

開天闢地　パワーモンガー

8M



●EA勝利
●93年 6 月18日發售
●￥8900
●單打

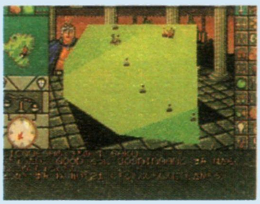
評價　58

普

【解說】這是新類型的戰略模擬型遊戲移植作品。玩家必須要與其他 3 位權勢者鬥爭，擴大自己的領地。共有195個舞台。

【重點】指令無法以滑鼠來更改是一大缺點。操作上並不困難，但難易度仍偏高。沒有BGM但改以真實的效果音也很棒，畫面處理稍顯緩慢。獵羊行動不錯。

地圖可以自由地放大，使事件看得更清晰。



對應等媒體　SAVE

©SENSIBLE SOFTWARE／ECSECO DEVELOPMENT／PRODUCED BY VIRGIN GAMES／PRODUCED BY CRI ©1993 KOEI CO.,LTD. ©Bullfrog Productions Ltd. and Electronic Arts Ltd.,1990,1992.

騎士傳說　騎士傳說

10M



●講談社總研
●93年7月30日發售
●￥9800
●單打

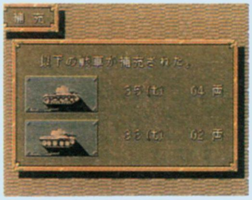
評價 63

難

【解說】以第二次世界大戰為舞台的戰車SLG。操作德國重裝甲師團展開戰鬥。畫面採俯視視點，指令是即時處理方式。

【重點】獲得戰車雜誌的援助，因此資料方面十分完整。操作簡單可輕鬆進行。根據勝利的情況，腳本會有變化的系統雖然有趣，但整體表現較為單調。

詳細的戰車資料，率領自軍衝鋒敵陣，砲擊音很真實。



對應等媒體　SAVE

信長野望～全國版　信長の野望・全國版

4M



●光榮
●93年9月15日發售
●￥8800
●8人玩

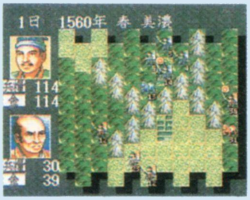
評價 55

難

【解說】移植於86年光榮初期的名作。劇本共4款。有17國與50國的兩種模式。語言除了標準話外也採用了各地的方言。

【重點】由於信長沒有繼承者，所以本款就成了難度最高的作品。急於管理的內政却只有一年4回合的運作，大名壽命也太短，均影響全國統一的進行。

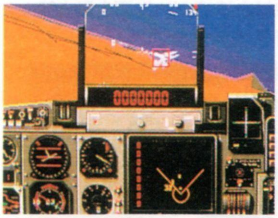
戰鬥時可將部隊自由分配成騎馬隊、步兵、砲兵隊等。



對應等媒體　SAVE

米格・29　MIG－29

8M



●天肯
●93年11月26日發售
●￥7800
●單打

評價 58

難

【解說】本款歐美移植作中使用了舊蘇俄軍的戰鬥機MIG-29為主角。訓練模式中習得操作方式後，即可進行5種任務。

【重點】所有配置操作均採正式設定。可惜遊戲應具備的速度感不夠、天空的描寫也不足。進行戰鬥時，必須要重新選擇，所以欠缺迫力與戰略性。

接受任務的指示展開行動。畫面上的視點可任意變換。



對應等媒體

©1993 講談社総研 ©1993 KOEI CO.,LTD. ©DOMARK GROUP LTD. ©TENGEN LTD.

恐龍大作戰Ⅱ　ダイナブラザーズⅡ

16M



●CRI
●93年12月３日發售
●￥8800
●雙打

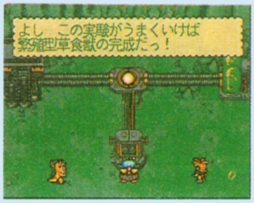
評價　80

難　☆

【解說】本款SLG續集，有充實的天災指令，而且，舞台數大幅增加（65個舞台），除此之外，還有“練習模式”。

【重點】由於追加了各種新要素，相信玩家一定會滿意。45個舞台的“故事模式”，有生動的情節，不過，到了後半段難度將會提升。

登場的怪物角色動作靈活可愛，並有感人的情節。



對應等媒體

天下布武　天下布武　英雄たちの咆哮



●GAMEART
●91年12月28日發售
●￥7800
●單打

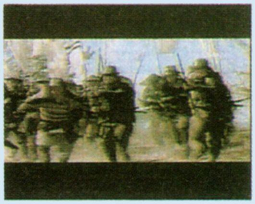
評價　80

難　☆

【解說】日本戰國時代的大名們各自為統一天下出征。全部共有４個劇本，登場的武將高達1200人，而且有詳細資料。

【重點】這是以戰爭為主內政為輔的SLG。就內容而言，龐大的資料庫令人咋舌，只是內容過於單調。當「滅亡」的畫面出現及打敗大名時亦可進行遊戲。

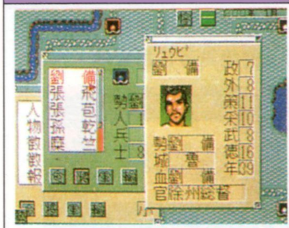
好似在觀看歷史電影般，壯觀的畫面很精彩。



對應等媒體

SAVE

天舞三國志　天舞メガCDスペシャル



●狠組
●92年12月25日發售
●￥9800
●單打

評價　58

難

【解說】本款並沒有採用演義版本而是真正的正史版。遊戲有使用「正史」的５個腳本，以及１款武將登場的虛構腳本。

【重點】由於採用正史上的人物設定，所以一向玩慣演義版的玩家或許有些彆扭。遊戲的步調整體評估稍嫌太慢。若從它的畫質及BGM評估則相當豪華。

取材自連續劇的畫面生動自然！可是演員的魅力不足。



對應等媒體

SAVE

©1993 CRI ©CINEMA RENAISSANCE CO.,LTD. ©GAME ARTS 1991 ©WOLF TEAM 1992

模擬地球　シムアース



難

【解說】改善惑星的環境，使哺乳、爬蟲、昆蟲及魚類等生物適合進化。劇本共有8款，各劇本中特別請到小山茉美來配音。

【重點】由於內容是調整生態環境使文明進化的嚴肅題材。最初或許不習慣，但處理速度快速，說明的配音也清晰悅耳，結果是一款不錯的生物理科教材。

可依降水量及溫室效果等調節大氣層製造生物環境。



●SEGA
●93年３月12日發售
●￥7800
●單打

評價　58

對應等媒體

三國志Ⅲ　三國志Ⅲ

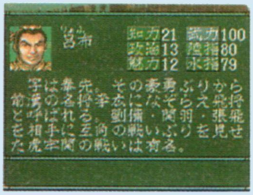


難

【解說】玩家們已耳熟能詳的三國志，此次以CD版出擊，更增加了收錄管弦樂版的音樂集以及武將資料檔案。

【重點】基本的內容是與卡匣版一樣的，只是完成度更高。企圖上更能面面俱到。在行進中途會發生麻煩的事件，追加的黃巾之亂也沒有期望中好玩。

遊戲中的武將可用名字的開頭文字而檢閱出其能力值。



●光榮
●93年３月27日發售
●￥14800
●８人玩

評價　68

對應等媒體

銀河帝國　メガシュヴアルツシルト

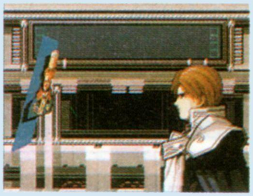


難

【解說】以電腦版出名的本款遊戲，此回增加了戰鬥規則及修正若干劇本缺失，全部６個腳本。並以宇宙艦隊戰鬥為主題。

【重點】無論是舞台或攻略類型都事先決定，雖然自由度稍差，但腳本的進行，卻可提升遊戲氣氛。６個腳本能夠很快結束，而結局過於短促。

人物的動作並不是很精密，為何配音卻會出問題？



●SEGA
●93年６月25日發售
●￥7800
●單打

評價　70

對應等媒體

©Maxis 1990, 1991 ©Maxis and Game Arts 1993 ©1993 KOEI CO.,LTD. ©1991, 1993 KOGADO STUDIO

賽馬大亨　ウイニング　ポスト



●光榮
●93年９月17日發售
●￥9800
●單打

評價 63

普

【解說】在近未來世界裏，搖身變成賽馬的馬主，目標世界高峰的凱旋門賽。由全國各馬會所得到的協助使資料更為完整。

【重點】基本是需要將所飼養的馬匹好好培育使之能上場比賽。剛開始COM就不會干涉運作，自己的馬獲勝的感動自不在話下。但比賽次數不足是最大缺點。

在競賽過程中，鏡頭只能拍出帶頭的馬，所以……。



對應等媒體

成吉思汗～元朝秘史　蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史



●光榮
●93年９月24日發售
●￥9800
●雙打

評價 60

普

【解說】規則與卡匣相同，在片頭時配音員的配音也可以清楚聽到。其他還有源平合戰的追加劇本及全人物的資料、音樂集。

【重點】增加新機能之後，價格反而比卡匣便宜￥2000，或許對其品質抱持懷疑態度，但仍有多數人認為划得來。但必須使用RAM磁卡是頗麻煩的地方。

源平合戰中可自由選擇任一方進行，也附帶音樂集。



對應等媒體

黑暗魔導士　ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士



●SEGA
●93年11月12日發售
●￥6800
●單打

評價 65

難

【解說】由寺田憲史所監製豪華的RPG。選擇１位聖王對抗黑暗魔導士所率領的魔軍團。各聖王均有２個破關結局。

【重點】在召喚、雇用、移動、情報收集及戰鬥時，將會浪費不少時間。特別是戰鬥時，進行速度相當慢。還有，除了聖王之外，其他角色的表現並不好。

每位聖王均會出現視覺動畫畫面，而且各有不同特色。



對應等媒體

©1993 KOEI CO.,LTD. ©1993 SEGA シナリオ＆監修 寺田憲史

信長野望・霸王傳CD　信長の野望・霸王傳CD



●光榮
●94年３月25日發售
●￥12800
●８人玩

評價　70

難　☆

【解說】追加本能寺之變後，信長為明智所殺，群龍無首時代的新劇本、武將資料、動畫畫面及聲音測試模式的改良版。

【重點】基本系統和卡帶版相同，很可惜的是，雖然是CD版，但並沒有替武將配音增加臨場感。不過能在新劇本中創造出一個非由秀吉統一的天下倒也過癮。

獨眼龍政宗，如果他早生個10年，歷史說不定會改變。



對應等媒體　SAVE

大航海時代Ⅱ　大航海時代Ⅱ

16M



●光榮
●94年６月24日發售
●￥11800
●單打

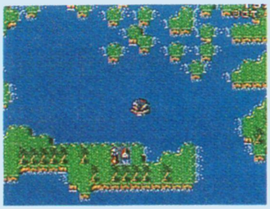
評價　73

難

【解說】６名將青春賭注在七大洋，各有不同來歷、夢想及結局的年輕人的航海物語，光榮的航海型戰略遊戲第二作。

【重點】在反覆的航海中磨練航海技術；憑自己的商業頭腦到各地做買賣賺取旅費，提昇自己的名聲，或是去幹海盜，具有濃厚特殊風味值得一玩再玩的遊戲。

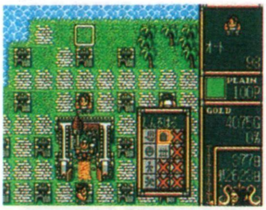
能自由地徜徉於大海中真是舒服。



對應等媒體　SAVE

戰鬥傳說　ロードモナークとんとん戰鬥傳說

16M



●SEGA
●94年６月24日發售
●￥8800
●單打

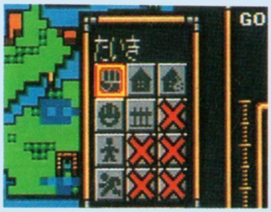
評價　70

易　☆

【解說】讓一位原本相當孩子氣的王子透過擴張領土、和惡魔軍作戰等一連串的戰爭成長，全篇８章，32關的計時制戰略遊戲。

【重點】採用圖形式指令，但必須不斷擴張領土才能增加可發佈的命令及稅收，提高國庫收入的設定則帶有一點RPG風味，即使初學者也能玩得盡興的遊戲。

像這樣把整個區域全變成我軍掌管就算過關了。



對應等媒體　SAVE

©VICTOR ENTERTAINMENT

大政界　いしいひさいちの大政界



- ●SEGA
- ●94年 1 月28日發售
- ●￥7800
- ●單打

評價　65

普 ☆

【解說】以進軍政壇為目標，分為議員編、高層編及黨首編三階段，其中再細分為爭取升職及壓倒對頭兩種不同的模式。

【重點】用政治做背景是相當獨特的一點，另外，用轉輪盤的方式來決定能力值高低，配上一堆蠻低能的政治人物的畫像，無聊時不妨拿這來打發時間。

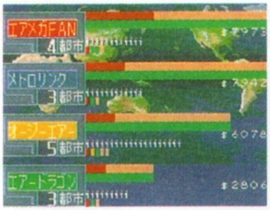
做一個政治人物就要懂得和企業家及上司們打交道。



對應等媒體：SAVE

航空產業Ⅱ　エアマネジメントⅡ

8M



- ●光榮
- ●94年 2 月18日發售
- ●￥12800
- ● 4 人玩

評價　66

難

【解說】經營航空公司的企業經營型戰略遊戲第二彈。劇本分 4 階段，突發事件至少有30種，可開闢航線的都市也增加到89個。

【重點】全世界被細分成 7 個區域；指令從 3 個增加到12個；飛機設定採用實際資料等都是本作的特色，不過難度較高，過關須耗費時間也稍嫌多了些。

像這樣的突發事件有好有壞，對該年度業績多少有影響。



對應等媒體：SAVE

信長野望・霸王傳　信長の野望・霸王傳

16M



- ●光榮
- ●94年 2 月25日發售
- ●￥12800
- ● 8 人玩

評價　67

難

【解說】將原本一國一城的基本系統變更成一國數城，依歷史分為三時期，目標仍為天下統一，光榮招牌戰略遊戲系列第三作。

【重點】從領內整備，內政、外交、軍事多方面強化國力，做好備戰準備，到交戰，戰後善後處置，除指令種類增多，難度提高外，大致上和前幾作並無不同。

在這群雄割據的戰國時代裡，只有力量才代表一切。



對應等媒體：SAVE

©SEGA ©KOEI ©KOEI

亞爾斯蘭戰記 アルスラーン戦記



- SEGA
- 93年11月19日發售
- ￥7800
- 單打

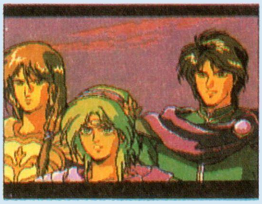
評價 60

易

【解說】田中芳樹原作的第１部第７卷所改編而成的電玩。為了抵抗魯西達尼亞，亞爾斯蘭與夥伴們活躍演出。

【重點】有了電影工作人員的參與，有更好的分鏡。遊戲本身只有SLG的基本處理方式，由於自軍部隊的威力過於強大，所以，能夠很快完全過關。

由劇場動畫人員所製作的畫面，有完美的表現。



對應等媒體：SAVE

第三次世界大戰 ザ サード ワールド・ウオー



- 微網路
- 93年11月26日發售
- ￥7800
- 單打

評價 50

難

【解說】以現代為舞台，架空的世界情勢以及可能引爆的第三次世界大戰。從16國之中選出一國，以軍事或經濟力支配世界。

【重點】想到可以由自己手中改變世界的情勢，就令人興奮。但是在遊戲中，可以獲得的敵國資料並不多，對自己所做事情的反應也不強，故下一步行動未知。

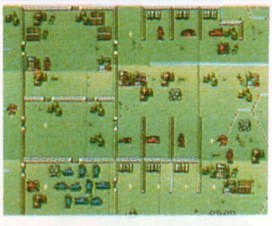
一旦玩家採取行動對他國產生威脅時各國會表示遺憾。



對應等媒體：SAVE

戰鬥先鋒 ハイブリッド・フロント

16M



- SEGA
- 94年７月22日發售
- ￥8800
- 單打

評價 72

普

【解說】以地球已完全遭進出宇宙的大企業所支配的26世紀為背景，二十多名年輕人因偶然而被捲入戰亂，關卡式的戰略遊戲。

【重點】戰鬥舞台從砂漠到市街甚至宇宙，相當遼闊，而於累積一定的戰鬥經驗後就會昇級提高高能力值及戰士們對武器各有不同適應程度的設計也頗具新意。

配置部隊，兩軍正式展開交戰了。



對應等媒體：SAVE

© ORIGINAL STORY・田中芳樹／角川書店 © MOTION PICTURE・田中芳樹／角川書店／ムービック・ソニーミュージックエンタテインメント ©MICRONET 1993

角色扮演遊戲(42款)

ROLE PLAYING GAMES



羅德島戰記　ロードス島戰記



●SEGA
●94年５月20日發售
●￥7800
●單打

評價　62

易　☆

【解說】取材自原著第一部的「灰色魔女」篇，將OVA動畫，包括片頭、片尾曲原版搬上CD-ROM的RPG。

【重點】將動畫所保有的特有風格原原本本地重現的動畫畫面固然做得不錯，不過太過單調的戰鬥方式及過短的遊戲內容就實在讓人不敢苟同。

跟OVA比起來是有過之而無不及的動畫畫面。



對應等媒體　SAVE

夢幻之星Ⅱ　ファンタシースターⅡ

6M



●SEGA
●89年３月21日發售
●￥8800
●單打

評價　70

難　☆

【解說】這是前作千年後的時代。從８位角色中，挑出４人組成小組，調查在亞魯格魯太陽系中所發生的事件。

【重點】劇本結構嚴謹，而動畫的戰鬥場面最具代表性。但是非常複雜的雙重旋渦地窖與太寬廣的地圖等，均會使進行受困。後半起的設定處理並不好。

故事進展中，主角家中將聚集更多夥伴，該帶誰去呢？



對應等媒體　SAVE

新夢幻仙境　スーパーハイドライド

4M



●阿斯米克
●89年10月６日發售
●￥7900
●單打

評價　50

【解說】遊戲中導入了時間概念，主人翁在遊戲中必須如正常作息般地有睡眠及用餐時間。裝備品也受到重量限制。

【重點】雖然移植入時間的觀念很好，但尚未熟練的情況下，顯得力量不足。重量限制本意很好但沒有上限，使得有錢也買不到強力軍備。音效頗有聽的價值。

這應該屬於立體視覺的手法表現，到中間止沒武器很……

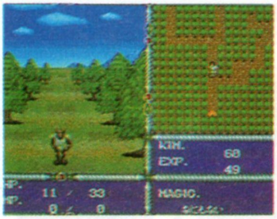


對應等媒體　SAVE

©SEGA 1989 ©1987 T&E SOFT INC.／1989 ASMIK

石中劍　ヴァーミリオン

5M



●SEGA
●89年12月16日發售
●￥8500
●單打

評價　70

普

【解說】可自我吹噓是SEGA的，體感遊戲的製作群開發的獨創RPG。其中移動畫面同時以2D、3D來表現。

【重點】除了一部分外，其餘大多數的動作性都不難。沒有複雜的解謎，以事件及取秘寶為主。系統雖不新鮮，但卻是很實在；音樂和魔法值得你去用心體會。

和敵頭目作戰時是這種畫面。動作要素並不會很強。



對應等媒體　SAVE

戰國傳奇　ソーサリアン

4M



●SEGA
●90年2月24日發售
●￥7000
●單打

評價　70

難

【解說】這是一款電腦版移植作，是由10本短篇腳本所合成的RPG。腳本完全是創作的，能力可以繼承下一個世代。

【重點】魔法和角色的職業全是PC版的作品，如果不注意恐怕會覺得很難。不過10個腳本是可讓人樂在其中，秀逸的音樂十分悅耳。遊戲進行中不能夠儲存。

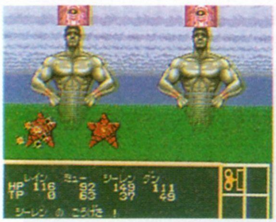
街道的音樂和PC版同。系列遊戲在任何機種都有。



對應等媒體　SAVE

夢幻之星Ⅲ　時の繼承者ファンタシースターⅢ

6M



●SEGA
●90年4月21日發售
●￥8700
●單打

評價　68

普

【解說】本遊戲的故事並沒有和前作接續，內容可以說是外傳。最大的特徵是和各世代中的主角結婚，因此故事情節不同。

【重點】除回復以外，無益的技巧、遲緩的草原移動、故事展開等缺點存在，但獨特的世界觀，敵人的特殊設計等卻令人震撼。系統面和故事面二者別出心裁。

依結婚對象而決定後序的展開畫面，且結束也不一樣。



對應等媒體　SAVE

©SEGA 1989　©FALCOM 1987 REPROGRAMMED GAME　©SEGA 1990　©SEGA 1990

光明與黑暗　シャイニング&ザ・ダクネス

8M



●SEGA
●91年3月29日發售
●¥8700
●單打

評價　83

普

【解說】探索3D迷宮、救出被擄的公主爲解開神殿內秘密的幻想RPG。原班人馬和新公司共同合作的作品。

【重點】使用全景表現，完全用3D表示，十分新鮮。玩家能夠很快上手的操作性以及3D迷宮之美，無與倫比。不過敵人動作較弱，腳本沒有提升較為可惜。

在神殿以外的場所合用一張圖畫的表現方式。



對應等媒體　SAVE

浪漫創世紀　Blue Almanac

8M



●講談社總研
●91年6月22日發售
●¥8700
●單打

評價　58

普

【解說】以銀河聯邦帝國星球為舞台的空間RPG。人類問題、星際間對立等故事滿載。以側面戰鬥、魔法附上聲音、兵力等。

【重點】側面戰鬥、技巧、兵力等在當時都是最新的。不過主角比較沒個性，也欠缺戰鬥力。前半若沒有存錢，等級就無法提升，後半有雨過天晴之感。

氣氛濃厚的開始序幕。遊戲畫面稍有缺點。



對應等媒體　SAVE

假面英雄　レンタ　ヒーロー

8M



●SEGA
●91年9月20日發售
●¥8700
●單打

評價　65

普

【解說】由於意外之事使得得到鎧甲的少年成了助人的英雄。至於報酬要看鎧甲的威力和充電來決定。是一款動作性戰鬥畫面。

【重點】序盤有點單調，但漸漸隨著劇情的發展而豐富了起來。動作部份算是比較困難的。登場的10個地名是日本大田區附近的因此可能會令你捧腹大笑。

判斷和操作感都十分不錯的戰鬥遊戲。



對應等媒體　SAVE

©SEGA 1991　©講談社総研 1991　©SEGA 1991

伊蘇國Ⅲ　ワンダラーズ　フロム　イース

8M



●日本通訊網路
●91年11月1日發售
●￥8700
●單打

評價 63

難

【解說】和個人電腦版同名的移植作，「伊蘇國」系列第三款。可說是主角亞特魯的外傳式內容。動作關有6個。

【重點】對於動作遊戲有信心的人會覺得好玩。但是最後一位敵人很棘手，如果不使用秘技恐怕難以過關。對於「伊蘇國Ⅱ」上不存在魔法也很難攻略。

依展示畫面上的遊戲是屬哪一機種，呈現的氣氛也不一樣。



對應等媒體　SAVE

時空異變　エグザイル

8M



●日本通訊網路
●91年12月6日發售
●￥8900
●單打

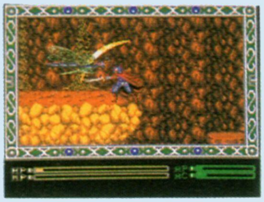
評價 60

普

【解說】個人電腦版和PC-E版移植而來的動作RPG，腳本加入中東文化。伊斯蘭首領對抗基督教十字軍的陰謀。

【重點】雖是RPG，但內容幾乎是動作遊戲。在能力提升以前，敵人實在太強而無法前進。平衡感和地圖設計是承繼個人電腦版這點不太能令人滿意。

動作部份非首領一人獨自進行不可。



對應等媒體　SAVE

巫術神界　ソーサルキンクダム

8M



●美賽亞
●92年2月7日發售
●￥8800
●單打

評價 68

普

【解說】排除經驗值的概念，而採用角色當場戰鬥時變強的系統。此時草原會變成戰鬥場面，是本遊戲的一大特徵。

【重點】可能和以往的概念不太一樣，但是其親切的設計和加入新系統是值得鼓勵的。走在地圖上的感覺很好。但腳本太短及訊息文字難讀、角色印象也不深。

在草原上碰到敵人，該處馬上變成戰鬥畫面。



對應等媒體　SAVE

©日本ファルコム／TELENET JAPAN 1991 ©TELENET JAPAN 1991 ©1992 NCS CORP.

港都少年　港のトレイジア

8M



●日本通訊網路
●92年2月14日發售
●¥8900
●單打

評價　53

難

【解說】由好幾個短篇腳本串連在一起的RPG。一般的地圖呈現出草原狀態，戰鬥時却變換成戰鬥畫面。

【重點】並不是很龐大的幻想式RPG，而是記述著少年成長過程的故事。畫面和角色的設定還算得過去，但操作性、戰鬥場面的缺點很多，算是很可惜的。

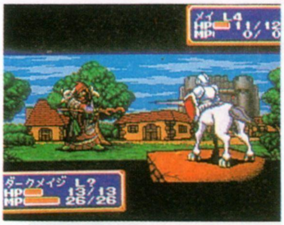
女主角目送著要去冒險而離開出生地的男主角。



對應等媒體　SAVE

光明與黑暗續戰篇　シャイニング・フォース

12M



●SEGA
●92年3月20日發售
●¥8700
●單打

評價　78

普

【解說】這是由2家著名公司共同製作開發本遊戲的第2彈。光之軍和倫法奧特軍的戰鬥以模擬形式進行。全部共8章30關。

【重點】隨著故事的進行和戰術運用的戰鬥十分地有趣。而且以12M的容量來表現戰鬥畫面是不太足夠的，而且隱藏的30位角色無法一次出現是很可惜的。

即使是戰鬥，對第一次玩的人而言也是很簡單的。



對應等媒體　SAVE

鬥技王　鬥技王キングコロッサス

8M



●SEGA
●92年6月26日發售
●¥5800
●單打

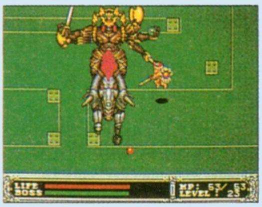
評價　70

普

【解說】因「孔雀王」而名噪一時的漫畫家荻野真監修的腳本，為尋求自己的身世而成為鬥技奴隸的少年所展開的動作RPG。

【重點】除了荻野真監修之外，鬥技場的演出和腳本的發展也十分有趣。捲軸畫面令人熟悉，玩的時間稍短，不過8M的價格是可以容許的。結束畫面較難。

成為鬥技奴隸的少年背負著永無止境的戰鬥命運。



對應等媒體　SAVE

©TELENET JAPAN 1991 ©1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©SEGA 1992 Based on the story and Characters created by MAKOTO OGINO.

秘境魔寶　ランドストーカー

16M



●SEGA
●92年10月30日發售
●￥8700
●單打

評價 80

難

【解說】這是依內藤寬獨自開發的新系統“DDS520”，臨場感十足的動作RPG。以傳說中的寶物為目標。

【重點】視覺的真實感和立體感教人心動。腳本的情節有趣、出場的角色也具魅力。基本上能將立體感表現在動作要素上就夠酷的了。不過地下宮殿等很難喔！

序幕就令人目瞪口呆了。不過結束畫面不夠平衡。



對應等媒體　SAVE　5

黃金戰士　ガントレット

8M



●天肯
●93年9月17日發售
●￥7800
●4人玩

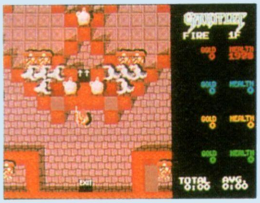
評價 73

難

【解說】85年登場的電動版移植作。4位勇者合作共同通過接連不斷的迷宮。以腳本要素為主。加上對戰、探索、紀錄等。

【重點】聲音稍差一點外，移植度算很高，電動版的遊樂感令人滿意。由於特殊技術而使得色數增加、畫面令人嘆為觀止。如果探索練熟了，對戰也沒有問題。

探索特性如果好好掌握的話，應該是款佳作。



對應等媒體　5

光明與黑暗續戰篇Ⅱ　シャイニング・フォースⅡ

16M



●SEGA
●93年10月1日發售
●￥8800
●單打

評價 80

難

【解說】MD的RPG代表作之續篇。主角被捲入孤島的事件中而引發盛大的戰爭。全部共43場戰爭＋α。模擬的戰鬥型式。

【重點】系統和前作差不多，操作性提升而更容易玩了。戰鬥次數增加，敵人也變聰明了，因此戰略性更高了。終盤有些平衡感不是很好。不過腳本卻豐富了。

草原畫面變多了，然而一部分的串連不是很好。



對應等媒體　SAVE

© 1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©ATARI GAMES ©TENGEN LTD. ©1993 SEGA

外星人樂園　惑星ウットストック



- SEGA
- 91年12月20日發售
- ￥6800
- 單打

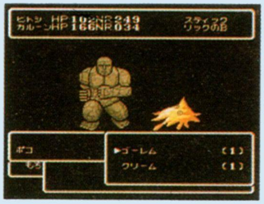
評價 58

易

【解說】是SEGA以MEGA-CD用軟體發售的腳本RPG的第一彈。其特徵是啟用幻想風格的主題歌及旋律來攻擊的戰鬥畫面。

【重點】全5章中有2章是真實性畫面。最多2人一組，先用秘寶使角色變強。5個小時左右結束的內容和旋律攻擊系統等問題點頗多。不過主題曲還蠻好聽。

這麼粗俗的畫面實在令人不敢相信！



對應等媒體　SAVE

精靈神世紀　精靈神世紀　フェイエリア



- 狠組
- 92年2月18日發售
- ￥7400
- 單打

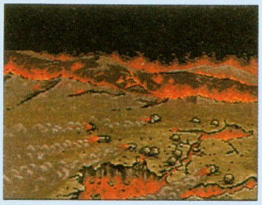
評價 60

普

【解說】主宰魔法的世界費亞利要消滅世界掌控傳說中的魔力。而年輕的勇者為此而戰的RPG。戰鬥畫面和大地變動是特徵。

【重點】較吸引人的是有點變化的世界觀和音色不錯的BGM。基本上，玩家需拿到秘寶，否則將一敗塗地。戰鬥畫面可擴大縮小，腳本並不豐富……。

在遊戲中可以看到大地都崩裂了。



對應等媒體　SAVE

冒險少年綜合版　コズミック・ファンタジーStories



- 日本通訊網路
- 92年3月27日發售
- ￥7800
- 單打

評價 70

難

【解說】在PC-E中有1和2組的作品。系統是傳統的作品，事件幾乎全是以真實畫面呈現。角色的設計是出自越智一裕之手。

【重點】腳本還算不差，不過遇到敵人的機率很高，平衡感很亂，太舊的系統等，並不比PCE版漂亮。這麼多缺點，或許會傷了玩家們的心吧。

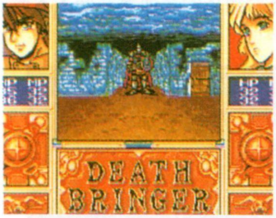
全是越智一裕設計的角色在真實性的畫面上登場。



對應等媒體　SAVE

©1991 SEGA ©&® HITSVILLE CO,LTD／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. ©WOLF TEAM 1992 ©TELENET JAPAN 1992 ©KAZUHIRO OCHI

死亡入侵　デスブリンガー



●日本通訊網路
●92年4月17日發售
●￥7400
●單打

評價　53

難

【解說】個人電腦等已出過的3DRPG之再製作。採用熟練度玩法的系統，玩家角色都不一樣。角色設計是越智一裕。

【重點】起用設計過PC版第1作的越智一裕來設計角色。不過遊戲中的動畫片數明顯的少了。雖有3D迷宮的基本要素，但有點複雜。技巧系統也草草結束。

一開頭就出現越智一裕的角色。動作有些雜亂。



對應等媒體　SAVE

異次元戰記　アィル・ロード



●狠組
●92年5月29日發售
●￥7800
●單打

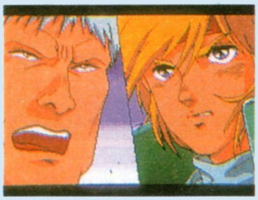
評價　53

難

【解說】美樹本晴彥設計的角色活躍在3DRPG世界裡。守護聖刀的主角面臨世界的危機。所有畫面都以3D來表現。

【重點】畫面上稍嫌粗糙了一點，但美樹本的角色卻活躍於其上。在進行下一面時可能很難懂而顯得不親切。3D戰鬥畫面和房間畫面速度處理較慢。

美樹本的角色是最大吸引人的地方。然而戰鬥畫面不好。



對應等媒體　SAVE

銀河之星　LUNAR THE SILVER STAR



●GAME ARTS
●92年6月26日發售
●￥7800
●單打

評價　80

普

【解說】角色設計是由「神奇海」的作畫監督窪岡俊之擔任，配音是起用井上喜久子的RPG。描寫少年亞雷斯的成長過程。

【重點】加入獨特的世界觀、富戲劇性的腳本極為優秀。片頭曲和全篇的BGM都相當能打動人心。戰略性輕弱，展示畫面也較少。不過卻很受玩家們的推崇。

雖配音員只有3位，但好的腳本足令人期許了。



對應等媒體　SAVE

©越智一裕／TELENET JAPAN 1992　©WOLF TEAM 1992　©GAME ARTS／STUDIO ALEX 1992

光明八勇士　ブライハ玉の勇士傳說



●SEGA
●92年9月11日發售
●￥7800
●單打

評價　60

普

【解說】以里見八犬傳為主題的RPG移植作，集結八王勇士共同打敗黑暗皇帝。每一章由8位勇士分組進行到最後全員集合。

【重點】整體和PC-E版很近似。可以說是里見八犬傳的續集作品。但是太陳舊的系統和懶散的戰鬥，顯點有點沈悶。另外各腳本也不能隨心所欲的選擇。

各腳本一開始都加入了真實畫面，但影像很快就結束。



對應等媒體　SAVE

幻影都市　幻影都市



●微船社
●93年5月28日發售
●￥4980
●單打

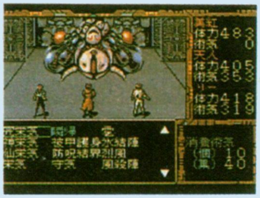
評價　53

難　☆

【解說】和個人電腦版同名的移植作。以203X年以後的香港為背景，以掃除邪力的天人和魔天教對立，角色動作細緻是特徵。

【重點】喜歡世界觀的玩家，這款算很對您味口了。腳本也很優秀，角色也十分可愛討好。玩的時候眼睛不會疲勞。價格也很公道。不過最後的敵人難對付。

戰鬥畫面是呈現3D視點，角色的動作和個性卻不好。



對應等媒體　SAVE

3隻眼　聖魔傳說3×3　EYES



●SEGA
●93年7月23日發售
●￥7800
●單打

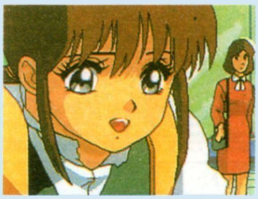
評價　63

難

【解說】曾在講談社的週刊上連載，並大受喜愛的故事，將它遊戲化。將原作1～9卷化為RPG世界，開始序幕十分豪華。

【重點】和OVA相同的配音陣容。反應世界觀，不過系統方面卻太陳舊了。戰鬥方面較不親切，要費心力的地方很多。最終敵人不了了之就結束是常有的。

加入動畫成分的序幕和結束畫面，故事大冗長。



對應等媒體　SAVE

©1989リバーヒルソフト／パンドラボックス／荒木プロダクション　REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1993 MICRO CABIN CORP. ©高田裕三／講談社ヤングマガジン©1993 SEGA

亞克斯Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ　アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ



●狼組
●93年7月23日發售
●￥8800
●單打

評價 53

普

【解說】從狼組個人電腦版中3部受歡迎的RPG作品共同組合而成的。劍與魔法的3D世界各角色活躍於其中；主題曲不錯。

【重點】3部作品組合成的遊戲。畫面美麗，腳本也不差。但系統太舊，CD存取也太繁鎖。3D迷宮的捲軸是致命。沒有動作的戰鬥系統令人十分不滿意。

畫面美的沒話可說，會話畫面也蠻新的。



對應等媒體：SAVE

流星之鎧　Vay～流星の鎧



●西姆斯
●93年10月22日發售
●￥7800
●單打

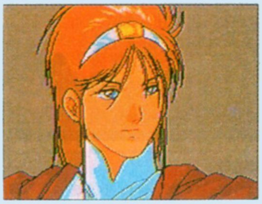
評價 50

普

【解說】西姆斯的創作RPG。結婚的當天碰到達內克軍的襲擊，新娘被綁架，新郎展開旅行要找到傳說中的鎧甲。

【重點】世界觀很有趣，不過遊戲本身倒沒有較新的設，非常平實無奇的內容。畫面很實在，訊息文字較難讀（漢字多），腳本倒是頗富樂趣。

只有MEGA-CD才有，也加入約會畫面。



對應等媒體：SAVE

魔法門Ⅲ　マイト　アンド　マジックⅢ



●CRI
●93年11月26日發售
●￥6800
●單打

評價 55

難

【解說】海外名作M&M系列的第3彈移植作。以傳統的戶外地圖和廣大的世界為主要範疇。戰鬥時系統會進化，全64關。

【重點】充滿視覺效果的3D戰鬥，長時間的戰鬥要比以前改善許多。戶外的舞台使3D式的作品氣氛明朗許多。但捲軸的路太雜，難以判認，操作方法也難。

在遊戲開始時的展示畫面會說明目的和狀況。



對應等媒體：SAVE

©1993 TELENET JAPAN／WOLF TEAM ©1993 SIMS ©1993 CSK Reserch Institute Corp. ©1991, 1992 New World Computing,Inc. Might and Magic® is a registerd trademark of New World Computing,Inc.

星際怒濤　アルシャーク



●sand storm
●93年11月26日發售
●￥8800
●單打

評價 50

難

【解說】個人電腦版的同名RPG移植作。住在荷母星的青年西恩要打碎帝國的野心，而展開的宇宙戰爭。最多5位一組。

【重點】採用個人電腦版大受好評的「翡翠龍」的系統，角色性很難的RPG作品。不過遊戲的系統操作性不好而戰鬥和其本部分等卻顧到了。

角色和個人電腦版的一樣由相同的製作群完成。



對應等媒體　SAVE

光明與黑暗續戰篇CD　シャイニング・フォースCD



●SEGA
●94年７月22日發售
●￥7800
●單打

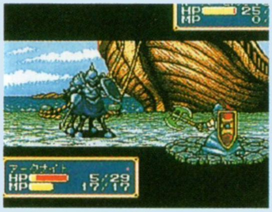
評價 85

普

【解說】將G.G.版的外傳Ⅰ及Ⅱ代合併為一，再加上另一新劇本而成的精華版。SEGA中相當受歡迎的戰略RPG系列。

【重點】鮮明的戰鬥畫面、華麗的魔法攻擊加上廣受注目的轉職系統及豐富的人物設定，想必讓玩家們是樂此不疲，不過得先打完外傳才能玩新劇本就煩了些。

戰鬥是這款遊戲最迷人的地方之一。



對應等媒體　SAVE

夢幻模擬戰Ⅱ　ラングリッサーⅡ

16M



●美賽亞
●94年８月26日發售
●￥9800
●單打

評價 90

普

【解說】以故事及獨特的轉職系統取勝，頗受期待的續作。描寫在前次聖戰後數百年，雷歐及克莉絲的子孫耶路誼的冒險物語。

【重點】改良後，色彩變得較濃、細部感覺更為逼真的背景；排場更大、人物動作也較多變化的戰鬥畫面以及撲朔迷離的劇情，只能說它是愈來愈迷人了。

兩軍硬碰硬的激戰，究竟誰能取得先機獲勝呢？



對應等媒體　SAVE

©SEGA ©MASAYA © Polydor K.K.1993 ©RIGHT STUFF 1992

夢幻之星IV　ファンタシースター～千年紀の終り～

24M



●SEGA
●93年12月17日發售
●￥8800
●單打

評價　88

普

【解說】以獨特的世界觀，將科學及魔法巧妙地融合為一體，SEGA最具代表性的RPG名作系列，93年最新代表作品。

【重點】因接連不斷的事件來襲而讓主角和伙伴們陸續相會的情節雖然做得相當緊湊，不讓人感到沒趣，可是太短的故事內容實在不免讓人有些失望。

華麗的動畫畫面配上精彩的故事情節，要不迷上它也難！



對應等媒體　SAVE

魔天創滅　魔天の創滅

16M



●講談社總研
●93年12月29日發售
●￥8900
●單打

評價　72

普

【解說】搭配AI自動戰鬥系統及衆多的小事件。主角亞陸納斯依父親之遺言為調查世界發生異變之原因而出門經歷各種冒險。

【重點】戰鬥背景會隨著時間和地點的不同而有所變化是其一大特點，可以向商店借一種武器或魔法也是一大創舉，故事整體連結不夠緊密則是美中不足之處。

居然會碰上山賊，運氣還真夠背的。



對應等媒體　SAVE

真・女神轉生　真・女神轉生



●西姆斯
●94年 2 月25日發售
●￥7800
●單打

評價　75

難

【解說】用現實中的東京為故事舞台，因3D迷宮及惡魔合成系統而聞名的系列作品。裝設自動戰鬥等讓玩家大展身手的系統。

【重點】基本系統和超任版相同，不過在展示、背景的繪製上都做了改良，特別是逼真的人物造型，再加上一些新繪的惡魔。即使玩過超任也值得再玩。

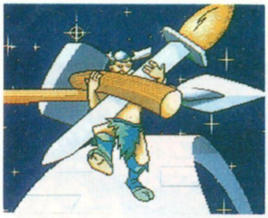
這群會發出不可思議光芒的人們和故事是否有重大關連呢？



對應等媒體　SAVE

©SEGA ©ASK KODANSHA ©SIMS

諸神的黃昏　ハイムドール



- 勝利娛樂
- 94年 3 月 4 日發售
- ￥8800
- 單打

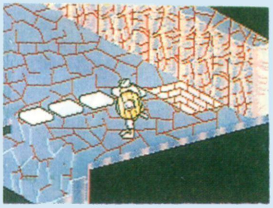
評價　70

普

【解說】以北歐神話世界為背景，主角為找尋三種遭惡神羅奇所藏匿的三種神器而流浪於諸神世界，巨人世界及人類世界中。

【重點】必需在斧頭丟準、捉豬、船頭取寶等競賽中獲勝才能增加伙伴的設定很有北歐那股強者就是一切的風味，地形設計也做得不錯，可惜色彩太過單調。

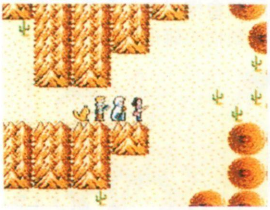
採用斜下方視點是它和其他遊戲不同的地方之一。



對應等媒體　SAVE

夢幻之星復刻版　ファンタシースター復刻版

4M



- SEGA
- 94年 3 月25日發售
- ￥4800
- 單打

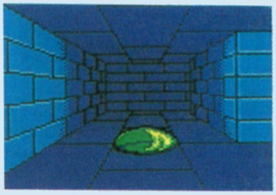
評價　77

普

【解說】把 I 代及 II 合而為一，沒有進行修改，限量發售的廉價復刻版。發生在比四代早兩千年的二代等於是四代的前身。

【重點】雖然這些早期遊戲的地圖設計及戰鬥畫面和現在看來簡直是稀鬆平常的動畫根本不能比，不過精彩的故事架構及其一貫的世界觀仍值得細細品味一番。

I 代中最受矚目的3D迷宮，雖然一樣沒有漢字還是很爽。



對應等媒體　SAVE

迷宮魔獸 II　ダンジョン・マスター II　スカルキーフ



- 勝利娛樂
- 94年 3 月25日發售
- ￥8800
- 單打

評價　75

難

【解說】採用計時制，擁有固定玩家的3DRPG。這次目的是修所有裝設在SKULL-KEEP城內的機械，打開往異次元的入口。

【重點】就連睡覺時都可能被偷襲；如果水或食物沒了，勇者們的健康及體力就會不斷受損，直到死去等的設計，讓人感覺真實，只是打起來夠複雜的。

這麼多的按鈕，看得都要暈頭轉向了。



對應等媒體　SAVE

© VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA ©VICTOR ENTERTEAINEMT

美少女劍士　ぽぷるメイル



●SEGA
●94年４月１日發售
●￥7800
●單打

評價　76

普

【解說】在個人電腦上以輕快的動作，爆笑的故事情節等博得肯定，於追加動畫畫面及頭目人數後重新登場的A.RPG。

【重點】多樣化的攻擊招式，配上可愛的敵方造型以及有決戰時的緊張鏡頭，卻也有耍白痴時的蠢樣的動畫畫面，幾乎不會讓人感到無聊的清爽遊戲。

６個世界各被分成數小關，破關後隨時可以再回去。



對應等媒體　SAVE

新創世紀　新創世紀ラグナセンティ

16M



●SEGA
●94年６月17日發售
●￥8000
●單打

評價　68

易

【解說】和12種各擁有不同能力，但志同道合的動物以心交會，學習劍術，克服障礙，解決謎團，使主角日益成長的ARPG。

【重點】可愛且善解人意的動物滑稽造型的敵方老大，及多種變化的劍技和動作都挺有看頭，但像有些拼圖式的或需表演小李飛刀才能啟動的機關就麻煩了些。

龍居然會懂得拿劍和盾，這地方的動物的確很聰明喔。



對應等媒體　SAVE

魔眼殺機　アイ　オブ　ザ　ビホルダー



●波尼卡尼恩
●94年４月22日發售
●￥7800
●單打

評價　70

難

【解說】拿古代都市內神秘的下水道為舞台，以調查破壞下水道秩序的怪獸及罪魁禍首並予以消滅為最終目的之3D迷宮RPG。

【重點】明明看起來還在遠方的敵人可能在一瞬間就衝到眼前或突然從背後偷襲的緊張氣氛是它在戰鬥上的最大魅力，但初學者恐怕走不到三步路就會迷路了。

竟然就這麼大搖大擺地出現在咱們面前，活膩了是吧？



對應等媒體　SAVE

©SEGA ©PONY CANYON

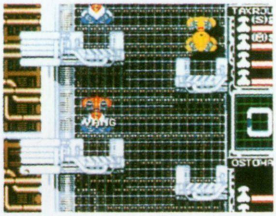


賽車遊戲(24款)

RACE GAMES

銀翼殺手　メタルファング

4M



●勝利娛樂
●93年12月17日發售
●￥6800
●單打

評價 74

普

【解說】帶些科幻味，發生在近未來的格鬥賽車遊戲。採用追過他車或破壞其他車輛等都可得分的配分制，得分高的人獲勝。

【重點】須獲勝才能有獎金以改良車子各部，如引擎、隊員IQ、裝甲、武裝配備及燃料，強化隊伍陣容的設定有RPG的風格，強力推薦給愛好的玩家們。

起跑順序的安排也是不可忽視，相當重要的一環。



對應等媒體

超級機車賽　スーパーハングオン

4M



●SEGA
●89年10月7日發售
●￥6000
●單打

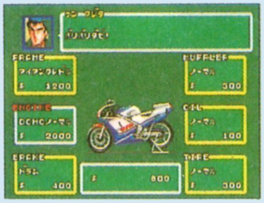
評價 70

普

【解說】移植自87年出品的電動版。電動版有4條路線。還追加了TURBO機能。也有在比賽中，賺取獎金來提昇性能的模式。

【重點】路線的配置等幾乎可說是電動版的忠實再現。機車的動作有點不太靈活，但操作感很紮實。路線模式為了超越電動版，最初的速度感有些急迫。

路線模式的機車裝置畫面。高額金錢才能提高性能。



對應等媒體

摩納哥賽車　スーパーモナコGP

4M



●SEGA
●90年8月9日發售
●￥6000
●單打

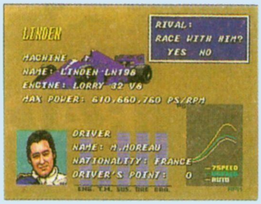
評價 88

難

【解說】也是一款電動版移植作。仍保有摩那哥GP模式，全16戰，爭取分數，如果是MD版則還有世界盃比賽呢！

【重點】省略了BGM而有汽車排氣管的音效，顯出臨場感十足。操作也不麻煩，不過用搖桿來操作比較難，粗心大意隨意換檔就完蛋了。

賽車設定畫面。敵方隊伍加上本隊共有16隊。



對應等媒體

©VICTOR ENTERTEAINEMT ©SEGA 1989 ©SEGA 1990

超級駕駛　Hard Drivin

2M



- 天肯
- 90年12月21日發售
- ￥5900
- 單打

評價 78

普

【解說】89年出品的電動版移植作。路線以多邊形來表示車子的儀表板，其中有速度和站2種。還可瞬間重來是一大特徵。

【重點】一般的賽車並不會太華麗，對喜歡賽車感覺的人而言，本款遊戲就像在練習一樣。路線太少，不過可以逆著走，倒蠻有趣的。操作性低比較可惜。

發生事故的話會自動重新開始。



對應等媒體

速度之王　ファステスト・ワン

4M



- 休曼
- 91年6月28日發售
- ￥7500
- 單打

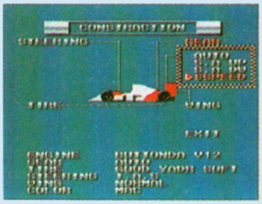
評價 63

超

【解說】PC-E受歡迎的「F1賽車選拔大競賽」系統加上操作感覺移植成功的作品，2人玩時畫面會分割。資料使用91年的。

【重點】這款遊戲足以讓識途老馬玩味再三。不過相反地，一般不可能無法領略及其捲軸的道地感。雖然速度和爽快感略遜，但模擬性很高，適合2人玩。

裝置上可以設定到很細微的部分，操作性很高。



對應等媒體

SAVE

四輪機車賽　メガトラ ックス

4M



- 拿姆科
- 91年8月6日發售
- ￥6000
- 雙打

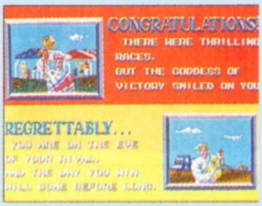
評價 55

普

【解說】自拿姆科的電動版經改編後的移植作。駕著四輪老爺式的賽車奔馳。可從3種車型中挑選。模式有2種、16種路線。

【重點】畫面很道地，卻顯得單調。跳躍時飛得不太高，較沒有刺激的快感。雖然有3種車種可以選擇，但路程中敵軍很少出現，點不起2人玩的火藥味。

如果贏了就出現以下這種畫面。



對應等媒體

© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD. ©1989 1991 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

瘋狂大賽車　アウトラン

8M



●SEGA
●91年8月9日發售
●￥7000
●單打

評價　82

普

【解說】和SEGA電動版同名的完全移植作。開著紅色車，載著金髮女郎，參加世界的各賽車比賽BGM追加1個，選擇更細了。

【重點】捲軸機聲音都令人滿意的移植作。背景等略嫌單調，不過難易度足以令初玩這款遊戲的人感到滿意，還能使用一些秘技，不太激烈但有樂趣的軟。

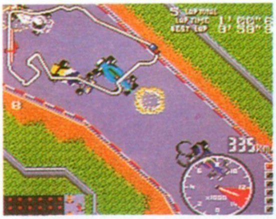
有5種結束畫面。其中BGM相當悅耳。



對應等媒體

F－1英雄　F-1 GRAND PRIX

8M



●巴利耶
●91年12月20日發售
●￥7800
●單打

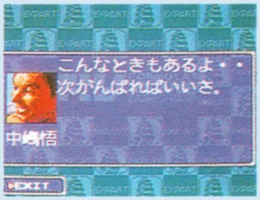
評價　65

難

【解說】由中嶋悟監修的F1遊戲。移籍到前幾%的隊伍。再參加世界盃模式，另外還有專走你喜歡路線的模式。共15支車隊。

【重點】加上由上往下看的畫面，為了讓畫面上所表示的車和路線比率加入，操作就相當麻煩了。特別是向下走的時候目光要左右移動。敵車少等小缺點很多。

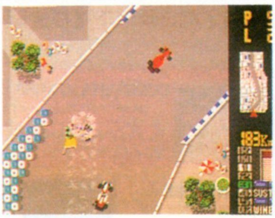
中嶋悟的肖像放入遊戲中，顯得有權威感。



對應等媒體

F－1競技場　F-1 サーカスMD

4M



●日本物產
●91年12月24日發售
●￥7500
●單打

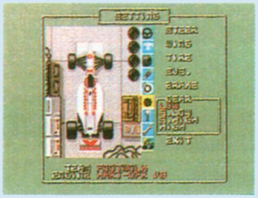
評價　70

難

【解說】移植自PC-E的作品。玩家的目標是世界冠軍，轉戰15個環狀道路。畫面以縱捲軸表示，還追加了路線表示機能。

【重點】在遊戲系統的配合上，路程是直線的。另外，速度感也是頂尖的。不論是平手或殘酷的預賽、裝配，或者是動體視力的高速捲軸F1，其氣氛均滿點。

有5種類的裝配，都很簡單。全部16戰8季。



對應等媒體

SAVE

©1991 SEGA ©VARIE 1991 SATORU NAKAJIMA ©1991 NIHON BUSSAN CO.,LTD.

魔鬼破壞車　ロード　ブラスターズ

4M



- ●天肯
- ●92年2月28日發售
- ●¥6800
- ●單打

評價 65

難

【解說】和電動版同名的移植作。用槍砲射擊敵車、自行車、砲台等，共要走完50條路線。有特殊兵器。燃料補給、威力提升。

【重點】暢快的速度感和破壞的爽快感是本遊戲最大的魅力。從直昇機上掉下來的秘寶也是特殊賣點之一。比一般賽車還多了3D射擊的感覺。後半很難喔！

通過一個路程之後的訊息畫面。



對應等媒體

超級瘋狂大賽車　ターボーアウトラン

4M



- ●SEGA
- ●92年3月27日發售
- ●¥6000
- ●單打

評價 55

普

【解說】同名電動版的移植作。追加了最近的引擎，從紐約到洛杉磯，共要開完全部15條路線，你得保住你旁邊的助手喔。

【重點】容量減到4M，和前作比起來，整體的移植度很低。而且判定很粗糙、障礙物處理、背景等也不佳。全部來看，實在令人不滿意呢。

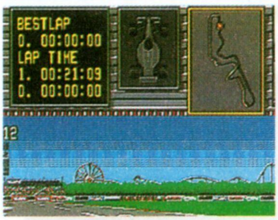
每前進到下一個路程時力量又提升了一些。



對應等媒體

中嶋悟F－1英雄　F-1 HERO MD

8M



- ●巴利耶
- ●92年5月15日發售
- ●¥7800
- ●雙打

評價 65

普

【解說】同樣是中嶋悟的F1第2彈。一改前作，採用3D視點，全16路線再現。共計有4個路線。

【重點】對於採用3D視點，贊成和反對的各有說詞。同時加入裝置項目的耐久度，更不會輕易被破壞了，而且更具真實性。看板和效果音樂較不自然。

每次中嶋悟都要出來說些建言。可能會有點受益。

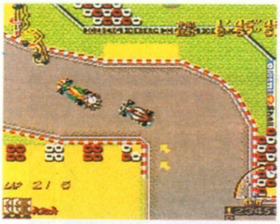


對應等媒體

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1989, 1992 SEGA ©VARIE 1992

F－1英雄賽手　F－1　スーパーライセンス

8M



- 巴利耶
- 92年12月11日發售
- ￥9000
- 單打

評價 63

普

【解說】中嶋悟監修的MD軟體第3彈。和第1作一樣是由上往下看的視點，而且所有的賽車手和地名都是真有其人其地。

【重點】和前作比起來，車體變小了，動作也平滑，從上往下看曲線相當優美。而且用真實名稱感覺不錯，而“OVER TAKE”鈕可以一次用1圈。

在開始的展示畫面出現某個F1的中嶋悟的側面雄姿。



對應等媒體　SAVE

衝鋒飛車　Out Run 2019

8M



- 西姆斯
- 93年3月26日發售
- ￥8800
- 單打

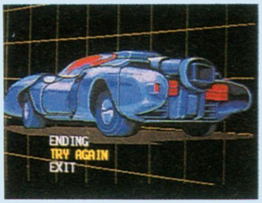
評價 50

普

【解說】由MD版的「Out Run」移植小組完成，時空是設定在近未來的賽車比賽。立體交差及跳台等，共4個路程。

【重點】立體交差和隧道內的城市等表現是前所未有的演出。技巧也非常高。不過在高架帶很容易落足，系統也不太有爽快感。4條路線長得很像，平淡無奇。

最令人婉惜的是馬拉松式的賽程沒有支援。



對應等媒體

荒野機車賽Ⅱ　ロード・ラッシュⅡ

8M



- EA勝利
- 93年7月23日發售
- ￥8900
- 雙打

評價 63

普

【解說】14位有個性的角色駕著機車在公路上奔馳的續集。和前作同，可以揍、踢敵人，不過這回多加了2人對戰模式。

【重點】共5個舞台。具美國粗獷風格。其獨特的操作性如果習慣就很有趣。雖然2人對戰模式，但角色和畫面都很小，實在沒什麽快感。BGM也普通。

賽完後的畫面。被周圍的人逮到的話，車子就被迫沒收了。

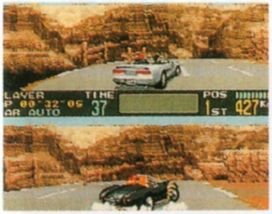


對應等媒體

©VARIE 1993 ©1993 SIMS ©1993 ELECTRONIC ARTS ©1992 ELECTRNIC ARTS VICTOR

OUT RUNNERS　OUT RUNNERS

16M



●SEGA
●94年 5 月13日發售
●￥7800
●雙打

評價　73

普

【解說】自大型電玩移植過來的街道賽車遊戲。共有 8 種車、30種賽程，可分為計時賽及和電腦的競速賽兩種模式。

【重點】和大型電玩一樣可以選擇競速賽的對手及比賽中放出的背景音樂是蠻不錯的設計，不過轉彎時沒有大型電玩那麽靈敏的感覺是挺讓人遺憾的。

只要是賽車就免不了會有翻車的驚險鏡頭出現。



對應等媒體

F－1英雄　フォーミュラ・ワンワールドチャンピオンシップ1993



●SEGA
●94年 4 月23日發售
●￥7800
●單打

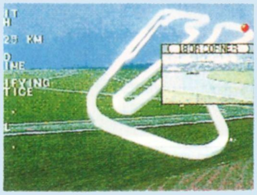
評價　78

普　☆

【解說】由富士TV和SEGA聯手開發，包括駕駛員、車輛及引擎在內全都依93年F-1實際資料，採用實録映像的F-1賽車。

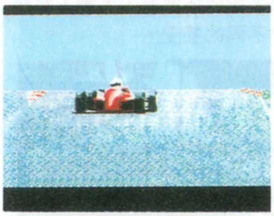
【重點】剪接比賽實況而作成的遊戲畫面給人一股逼真、大迫力的視聽享受，隨賽場不同而調整輪胎、尾翼角度等功能的設定也頗具真實性。

如果試跑成績不好，沒有隊伍要與你簽約，那就沒戲唱了。



對應等媒體

F－1競技場ＣＤ　F－1　サーカスCD



●日本物產
●94年 3 月18日發售
●￥8800
●單打

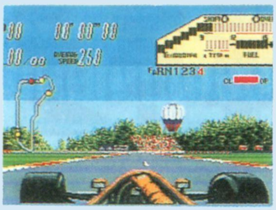
評價　70

普　☆

【解說】在PC-ENGINE及超任上大受歡迎的F-1賽車遊戲，收録91到93年F-1的駕駛員及隊伍資料，共有 4 種遊戲模式。

【重點】可讓玩家隨賽場的不同調整車況，如果調整失敗就跑不快的設計很符合實際，特別為初學者準備的模擬賽車「F-MEGA」及公路賽車也不錯。

必須轉戰世界各地16個賽車場的「世界冠軍循環賽」。

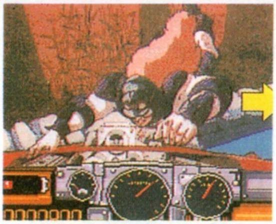


對應等媒體

SAVE

©SEGA ©SEGA ©Niho Bussan

復仇剋星　ロードブラスターFX



●狠組
●92年12月18日發售
●￥7800
●單打

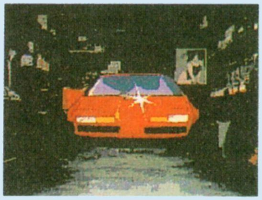
評價 75

普

【解說】LD移植系列的第3彈。為妻報仇，秘密警察SCP一匹狠駕著車向飆車族挑戰。根據畫面的指示來操作，共9面。

【重點】以目前出品的LD移植作來講，這款的畫質和動作算是可圈可點。不過始終要輸入操作方向，使得遊戲性降低。到了後半的速度感令人讚不絕口。

主題曲由J-WALK擔任，完全是創作的歌曲。



對應等媒體

積架－XJ220　ジャガーXJ220



●勝利音產
●93年3月26日發售
●￥8800
●雙打

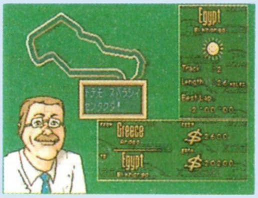
評價 67

難

【解說】誇稱具驚異性能的概念車。西格瑪XJ220，出現在精銳車群雲集的16國比賽會場。賽程是規定數周回制。

【重點】操作性良好、確實的處理值得玩味。賽程本身很短，變化小，不過捲軸細致，也有擴大縮小處理。然而整體而言，太道地了而有些可惜。

在各國的賽車選擇時都有建言，相信對你很有助益。



對應等媒體

SAVE

ＶＲ賽車　バーチャレース

24M



●SEGA
●94年３月18日發售
●￥9800
●單打

評價 79

難

【解說】移植自大型電玩，可自由切換４種視點，和電腦競速的賽車遊戲。分為初級、中級及高級三級，有15種車子供你選擇。

【重點】視點可隨著路況的難易而自由變更，依據汽車工學及物理計算所設計出的轉彎角度都是其特色，不管是初學者還是老手都可配合自己程度輕鬆上手。

從不同的角度看下去讓人有截然不同的感受。



對應等媒體

©1992 DATA EAST CORP.／TELENET JAPAN(WOLF TEAM) ©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. under license of JAGUR CARS LIMITED,U.K ©SEGA

超級摩納哥大賽Ⅱ　スーパーモナコ GPⅡ

8M



難 ☆

【解說】由艾耳東・塞那監修的「超級摩那哥GP」的加強版。基本要素和前作同，只是摩那哥GP模式拿掉，再加3個路程。

【重點】塞那監修在當時還造成一時的話題，不過系統本身和前作幾乎是相同的，實在很可惜。主要的變更是路幅較窄的把它加寬了一點，雨的處理改善了。

賽車老手塞那會在各個地方出現。很棒喲！



- SEGA
- 92年7月17日發售
- ￥7800
- 單打

評價 73

對應等媒體：SAVE

超級追踪HQ　スーパーH・Q

4M



普

【解說】從電動版改編而來的移植作。可視狀況選擇運動車、4WD、卡車等任何一種來開，目的是捉犯人。全5舞台。

【重點】駕駛著車追趕逃犯的車，並用車身去撞擊，使對方的車不能再開為止，是一項發洩的好方法。但和電動版比起來，缺乏速度感，背景、聲音較難。

接到八號分機的指示，追緝逃犯的車輛。



- 泰德
- 92年10月23日發售
- ￥6800
- 單打

評價 53

對應等媒體

荒野大賽車　ロード・ラッシュ

8M

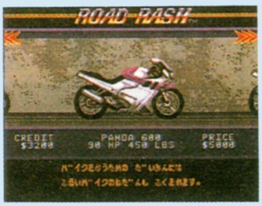


普

【解說】仍然是一款移植作。總共有15輛機車出場，其中互撞、互打及沒有規則可尋的路線。各等級有5個路程，獎金可買車。

【重點】操作相當大衆化，而且互打互撞的路程實在很有趣。如果能習慣其獨特的操作性，你會玩得不亦樂乎，BGM也不錯，還有倒轉時自己會跑令人捧腹。

如果把獎金存起來，可以買部性能更棒的摩托車。



- EA勝利
- 92年11月20日發售
- ￥7800
- 雙打

評價 70

對應等媒體

©SEGA 1992 PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LTD. ©TAITO CORP. 1992 © Electronic Arts／©1992 Electronic Arts Victor



偵探&益智遊戲(33款)

ADVENTURE & PUZZLE GAMES

星際歷劫記　サイオブレード

5M



●西克瑪商事
●90年4月27日發售
●￥8500
●單打

評價 75

易

【解說】T&E軟體的個人電腦版作品除去一部分的腳本移植而來的。各場面中最少會加入一個動畫成分。

【重點】以指令選擇方式來玩，遊戲本身可說是十分簡單，大約2個小時左右就可以結束了。角色設計得不是頂有水準的，而且訊息專用語太多，很難儲存。

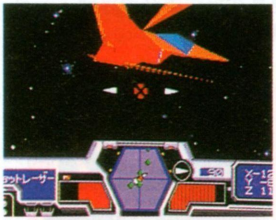
由展示畫面就可以了解全編不太能讓人感動。



對應等媒體　SAVE

太空防衛戰　スタークルーザ

4M



●美賽亞
●90年12月21日發售
●￥7300
●單打

評價 77

難

【解說】和個人電腦版同名的移植作。使用正統的多邊形畫面處理是一大特徵。3D射擊和冒險2大要素也是賣點之一。

【重點】基本上遊戲使用了多邊形的畫面，作品還算充實。處理上有一部分是重複了。故事也十分有變化，BGM很優秀，玩家一定要習慣操作才能體會樂趣。

射擊面一定要玩，而冒險面的腳本內容很紮實。



對應等媒體　SAVE

藍寶石之謎　ふしぎの海のナディア

8M



●拿姆科
●91年3月19日發售
●￥6500
●單打

評價 75

難

【解說】NHK曾放映過的卡通影片，將之遊戲化。故事是以電視版為基架加上一般畫面的RPG風格構成全部6章。

【重點】即使沒看過卡通的人也可以很容易融入故事當中；捲軸從後半開始進入高潮。不過解謎和後半展開的地圖有點厭煩。電玩和電視劇之間各有優缺點。

一般是操作一隻2頭身的角色進入RPG的畫面。



對應等媒體

©1988　1989 T&E SOFT ©1990 Sigma Enterprises,Inc. ©1990 NCS Corp. ©1988 Arsys Software Inc.
©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO © NAMCO LTD

機動警察　機動警察パトレイバー

4M



●瑪帕
●92年10月23日發售
●￥7800
●單打

評價　55

普

【解說】在漫畫、卡通都大受歡迎的同名作品之獨創劇情遊戲化。基本上還是AVG形式，但移動及戰鬥則是RPG風味。

【重點】故事和原作完全不同，即使是本系列迷也會感到新鮮。冒險部分的難度不高， 而RPG的戰鬥部分不會不必要，又常會死掉；畫面是任天堂水準。

戰鬥畫面。說實話，真是沒有必要。



對應等媒體　SAVE

懷鄉號事件　ノスタルジア1907



●SHORT WAVE
●91年12月15日發售
●￥7200
●單打

評價　72

易

【解說】時代背景是1907年。主角乘坐的豪華客輪懷鄉號之機關室遭人爆破，於是展開了搜查犯人的工作。附音樂CD。

【重點】沒有什麽解謎要素，只要劇情一直看下去使會結束；但是氣氛營造得很好。訊息全部配上語音，最後也有著多重結局，姿勢制御系統也做得不錯。

要是在拆炸彈時順序錯了，可就……。



對應等媒體　SAVE

魔法少女　魔法の少女シルキーリップ



●日本通訊網路
●92年6月19日發售
●￥7400
●單打

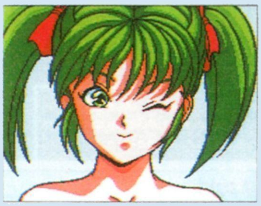
評價　70

普

【解說】過去在日本電視台播出的魔女卡通遊戲化。在一話完結的劇情中，開頭和結尾的歌都常聽到。共十一話。

【重點】令人懷念的劇情（如果看過），不輸給電視卡通的片頭歌，以及中場畫面和這世界觀十分契合的聲音，優點不少。不過地圖太大了，切換時也需讀取。

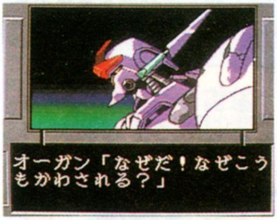
哇，主題曲實在是很可愛。利～利～利魯～



對應等媒體　SAVE

©HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN ©MABA 1992 ©TAKERU CO.,LTD. ©1992 RIOT

復仇者奧剛　デトネイターオーガン



●荷多比
●92年7月31日發售
●￥7800
●單打

評價　70

易　☆

【解說】和OVA差不多同時發行的遊戲版。故事是從全3卷中的前2卷部分，再加上獨創角色而。配音員與OVA相同。

【重點】完全沒有解謎成份，大概買回來那天就可以破關。劇情和戰鬥場面不錯，但配音盡管是找OVA中的配音員，卻仍感覺不對勁。且故事最後也沒結束。

雖有如此的畫面，基本上還是戰鬥畫面較多。



對應等媒體　SAVE

城市遊俠　ライズ オブ ザ ドラゴン



●SEGA
●92年9月25日發售
●￥6800
●單打

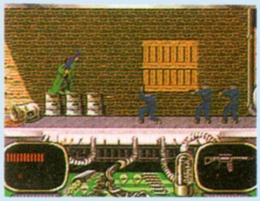
評價　72

難

【解說】從IBM-PC上的同名作品移植而來。以2035年的洛杉磯為背景，對私家偵探之死展開調查。對話均配了語音。

【重點】以頹廢之大都會為中心的硬派內容，屬於成人級的遊戲。內容相當重視合理性，不是每個指令都試過了便可過關；因此若在會卡死的地方記錄就慘了。

動作要素是移植時加上去的，實在畫蛇添足。



對應等媒體　SAVE

神秘陷阱 3　AYA サイキック・ティテクティヴ・シリーズ VOL.3



●DATA WEST
●93年1月3日發售
●￥7600
●單打

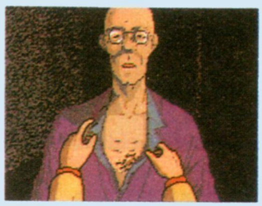
評價　55

難

【解說】FM TOWNS等機種遊戲之移植作。主角是個持有潛入人心之能力的精神分析師。搭載DAPS。

【重點】是製作公司的代表性系列作之一。但不知為何直接從第三作開始移植，使得故事變得不易適應。另外，H的畫面全部砍掉了，有點可惜。

以人心為題材的故事，頗具吸引力。



對應等媒體　SAVE

©ホット・ビィ ©DARTS Copyright ©1991 Dynamix.Inc.,Eugene.Oregon USA. All rihgts reserved. Original characters are copyrighted characters of Dynamix. The trademark "Rise of the Doragon" is owned by Dynamix. Unauthorized use is prohibited. ©1993 by DATAWEST INC.

俏姑娘　ゆみみみっくす



●GAME ARTS
●93年1月29日發售
●￥7800
●單打

評價　67

易　☆

【解說】總動畫數約七千張，全部有七百多個鏡頭的全畫面動畫，如此的一個學園SF互動漫畫。有多重結局。

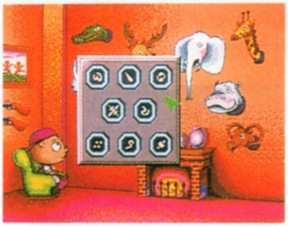
【重點】全畫面動畫，而且中間不讀取，對玩家來說是個享受。共有3種結局，記得要在分歧點記錄。遊戲性並不高，基本上就是在看劇情。

附帶一提，主題曲是高橋由美子唱的。



對應等媒體　SAVE

虛幻世界　スイッチ



●SEGA
●93年4月23日發售
●￥8800
●單打

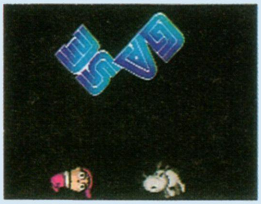
評價　72

難　☆

【解說】企畫及演出是日本戲劇團的人物，以點子取勝的遊戲。主角要在各種場合下按下按鈕，以使世界變得正常。

【重點】點子不少，有趣的構想也不少；其中一部份是取諧音，國內玩家可能不易了解。有畫地圖之必要，而且說來有點單調。希望能發展得更成熟。

一開始便惡搞了起來。拿SEGA來玩……。



對應等媒體　SAVE

亂馬1/ 2白蘭愛歌　らんま½～白蘭愛歌



●美賽亞
●93年4月23日發售
●￥8300
●單打

評價　52

易

【解說】這個作品算是首度在MD上登場吧？是獨創的情節。至於配音員，當然還是老班底囉！也有戰鬥畫面。

【重點】雖然動畫多，但讀取倒不會佔太久時間，配音也作得不錯。只是在戰鬥上耗去太多時間，把節奏給打亂掉了。附錄的電話卡相當好看。

戰鬥畫面的勝負法則就像猜拳，而且太花時間。



對應等媒體　SAVE

©1992 竹本泉，GAME ARTS ©1993 SEGA／オフィスアイ ©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ © 1993 NCS／小学館プロダクション

閃電超人　Aランク　サンター　誕生篇



●日本通訊網路
●93年6月25日發售
●￥7800
●單打

評價　62

普

【解說】採用了同一家公司在「魔法少女」中的LIP系統，形式為特攝英雄的AVG。全部4章，主題曲由子門真人擔任。

【重點】和使用同系統的「魔法少女」比起來，作了不少改進，地圖上的移動、語音等方面都有進步。劇情不錯，但插入之畫面有點雜，卡片戰鬥也沒啥意義。

卡片戰鬥時的動畫是不錯，但讀取時間很～長。



對應等媒體　SAVE

笑面黑福神　笑ウせえるすまん



●SEGA
●93年9月17日發售
●￥7800
●單打

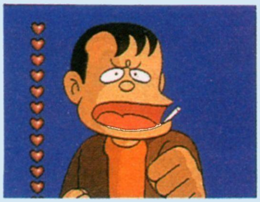
評價　60

普

【解說】在國內耳熟能詳之小叮噹，其作者之一的漫畫之移植作。劇本共有3個，配音員是TV版的原班人馬。

【重點】配音、圖片等很接近TV版。每個故事都有好幾個分歧點，甚至可以多到十個結局。游標系統易於理解。但選擇指令後要讀個半天，把遊戲感弄壞了。

有時候，也會出現這樣的戰鬥畫面。



對應等媒體　SAVE

猴島小英雄　モンキー・アイラント



●勝利音產
●93年9月23日發售
●￥8800
●單打

評價　60

難

【解說】IBM-PC上甚為有名的系列作，由LUCAS製作，現在也移植到MD-CD上面來了。正統派的電腦AVG。

【重點】在個人電腦遊戲界已成通例的遊戲界面，相信不論是誰都很容易上手。劇情本身很有意思，但游標的反應遲鈍，讀取時間也長，很可惜。

在個人電腦上已出了二代，快去找來玩玩！



對應等媒體

©TELENET JAPAN 1993 ©藤子A・シンエイ・中央公論社・TBS ©1993 SEGA／COMPILE ©1993 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY. ALL RIGHT RESERVED

笨賊記　ナイト トラップ



●SEGA
●93年11月19日發售
●￥8800
●單打

評價　70

難

【解說】全由掃瞄照片的動畫展開的互動式電影。玩家身為SCAT的一員，要利用大宅中的8部攝影機來捕捉敵人。

【重點】由於暴力場面及含色情意味之畫面甚多，在國外被禁掉了！雙CD的容量，大約收錄了90分鐘的劇情，但對外語程度不佳的玩家們來說頗難。

兒童不宜的程度大約比下面這張照片再多一點點。



對應等媒體

超級魔術方塊　ズーム



●SEGA
●90年1月13日發售
●￥5500
●雙打

評價　67

難

【解說】IBM-PC之遊戲的移植版。為了迎擊外星來的極惡軍團，必須把地板都圍起來以過關。有8種寶物。

【重點】規則非常簡單一只要把全部的線都走過一遍便可過關。不過整體顯得單調，操作性也不佳。當主角走到畫面深處時候不容易看清狀況。

這就是主角，其口頭禪是「COME ON, BOY！」



對應等媒體

史上最大倉庫番　史上最大の倉庫番



●美賽亞
●90年1月30日發售
●￥5200
●單打

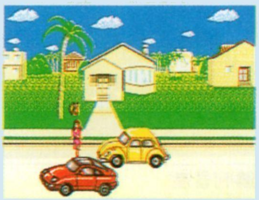
評價　62

難

【解說】日本個人電腦的古典名作移植，把倉庫內的貨物都放在該放的場所。加入了重來及編輯模式，十分親切。

【重點】即使順序錯了也能重來，是最令人高興的。BGM是JAZZFUSION一類，不太合遊戲氣氛。共有兩百五十關，實在多了一些。

一向沒有劇情的倉庫番，竟也扯出了一段來。

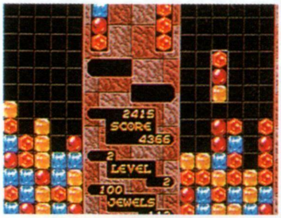


對應等媒體

©1992 DIGITAL PICTORES,Inc. ©1993 SEGA ©DISCOVERY SOFTWARE 1988 INTERNATIONAL,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1989 ©THINKING RABBIT ©NCS 1989

魔法寶石　コラムス

1M



●SEGA
●90年6月30日發售
●￥5500
●雙打

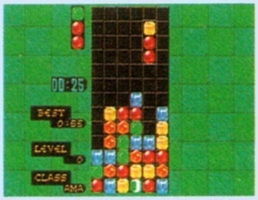
評價　82

普

【解說】不論直的、橫的、斜的，只要有3個連在一起的同色寶石便可消去，著名大型電玩的移植版。也加入了別的模式。

【重點】實際下去玩的感覺與音樂等，整體的移植度相當高。即使是初學者也能玩上一陣子，偶爾出現大連鎖時更是愉快。音樂配得相當不錯。

一般模式玩熟了，也可試試其他模式。



對應等媒體

旋轉方塊　クラックス

2M



●拿姆科
●90年9月7日發售
●￥4900
●雙打

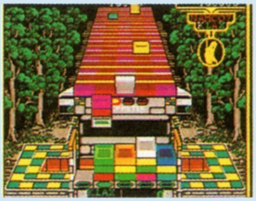
評價　67

普

【解說】ATARI之同名大型電玩的移植版。把自上方緩緩降下的方塊以3個同色的方式消去，規則簡單。

【重點】背景是有變化，但遊戲頗爲單調。共有一百關，但在辛苦地全破後得到的獎勵，竟然只有一句話：「你真厲害！」這，這太過份了！

我自己是沒法子啦。誰有精力把它全破？



對應等媒體

連珠拼盤　JUNCTION

4M



●微網路
●90年11月18日發售
●￥6000
●單打

評價　60

難

【解說】柯拿米的大型電玩遊戲之移植版。有點類似「水管工人」，要引導球去通過全部的檢查點才能過關。

【重點】幾乎每關都要用固定的過關順序，時間限制頗嚴，幾乎不能有什麼差錯。不過動作性頗高，加上不可用慢動作（一暫停畫面就全黑），相當累。

……這種品質的開頭畫面，實在是……。



對應等媒體

©ATARI GAMES CARP.／TENGEN INC.／TENGEN LTD／NAMCO LTD.
©KONAMI 1990 ©MICRONET 1990 Licensed by KONAMI

神奇方塊　メガパネル

2M



●拿姆科
●90年11月21日發售
●￥4900
●雙打

評價　67

普

【解說】和其他的落下型遊戲都差不多，只要能把同色的方塊在縱、橫方面排成3個以上，就能夠消去。還附有特殊模式。

【重點】在解謎遊戲中不算是很特殊的類型，但是由於規則簡單，每個人都容易上手。雙人對戰時相當有趣。特殊模式共30關，全破可不太簡單…

看來似乎兒童不宜，其實在遊戲過程中並沒有想像中差。



對應等媒體

地面大作戰　ヴォルフィード

2M



●泰德
●91年1月25日發售
●￥4900
●單打

評價　72

普

【解說】泰德之同名大型電玩的完全移植版。將雜魚及首領閃開，圍住80%的面積便過關。有A.P.Q等3種模式。

【重點】首領們的種類比起電動版要減少，移植度尚可。加入了P模式與Q模式，相當有趣。雖然單是要過關不難，但你能圍出99.9%的地嗎？

99.9%的成績其實不難，多練便行了。



對應等媒體

紫禁城　紫禁城

4M



●太陽電子
●91年4月27日發售
●￥6500
●單打

評價　72

普　☆

【解說】把畫面之中，每兩個相同的牌都挑出來消去，以找到出口為目的的解謎遊戲。也可使用編輯機能來設計舞台。

【重點】並沒有什麼特別難的關卡，因此不會玩到火氣上升，是易上癮的遊戲。連著裏關加起來共有兩百多關，可以玩很久。搭載通信機能，但不實用。

在遊戲中也可以切換背景，相當便利。

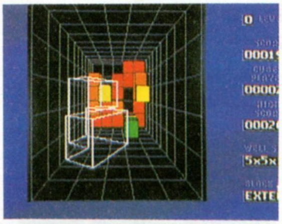


對應等媒體

©1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©TAITO CORP. 1991 ©1991 SUNSOFT ©1990 スキャップトラスト

立體方塊　ブロックアウト

1M



●SEGA
●91年11月1日發售
●￥6000
●雙打

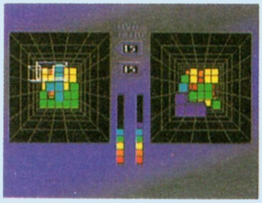
評價 65

難

【解說】從個人電腦上移植下來的遊戲，說不定您的硬碟裏還放著呢？說穿了就是俄羅斯方塊的立體版。難度有11級。

【重點】對於俄羅斯方塊死忠的玩家該不會錯過它吧！而自認缺乏立體概念的玩家也可藉此練練透視能力。不過對戰時的畫面相當狹小，是個缺點。

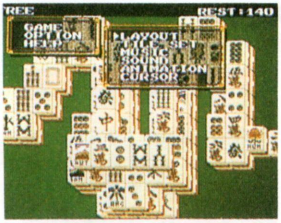
俄羅斯方塊一類的遊戲秘訣無他，就是要快。



對應等媒體

上海Ⅲ　ドラゴンズアイ　プラス上海Ⅲ

2M



●HOME DATA
●91年11月2日發售
●￥5800
●雙打

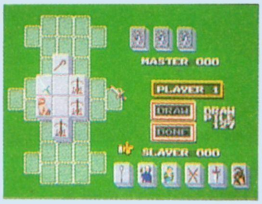
評價 67

普

【解說】雖是耳熟能詳的麻將排列解謎遊戲，但因增加了新的排牌方式，以及對戰模式，也算是不錯的遊戲。

【重點】因為沒有間限制，可以讓玩家仔細地思索下一步的行動，而且既使手詰了，也有方法補救，相當地親切。只是過關畫面不夠精美。

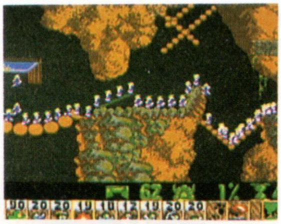
一方取牌，另一方放牌，先手詰的人就輸了的對戰法。



對應等媒體

旅鼠總動員　レミングス

8M



●太陽電子
●92年11月20日發售
●￥7800
●雙打

評價 63

普　☆

【解說】也是由電腦版所移植。對除了走路外什麼也不會的旅鼠們下命令，將其誘導至出口來過關。加入了獨創的關卡。

【重點】雖然不能直接操作旅鼠們，但本遊戲的樂趣在於發現各種過關的方法，令人很有成就感。雖然無法對應滑鼠，但以控制器操作尚稱方便。

這是SEGA版的獨創畫面之一，可愛吧？！



對應等媒體

©1991 LOGICAL DESIGN WORKS,INC. AND ELECTRONIC ARTS © 1991 MEDIAGENIC CORP. ©1991 HOME DATA CORP. ©1991 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 SUNSOFT

魔法氣泡　ぷよぷよ

4M



●SEGA
●92年12月18日發售
●￥4800
●雙打

評價　87

普　☆

【解說】大型電玩的移植版。只要把同色的氣泡4個連在一起，可消去氣泡，並以之妨礙對手。出場角色均在「魔導物語」中。

【重點】雖然正如製作者在說明書中自承：本遊戲絲毫沒啥原創性可言，但看到自己的大連鎖整得對手慘兮兮，那種快感，那種舒暢，唉～！

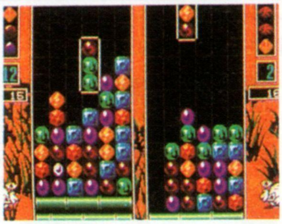
對手都相當地有個性，是特徵之一。



對應等媒體

魔法寶石Ⅲ　コラムスⅢ

4M



●SEGA
●93年10月15日發售
●￥6800
●5人玩

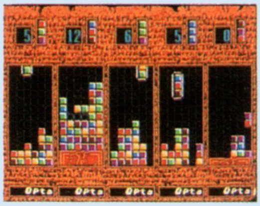
評價　72

難　☆

【解說】將大型電玩中之對戰要素增強，多了不少變化。2人對戰、2對2的對戰、2對1的對戰、4到5人的對戰等，模式豐富。

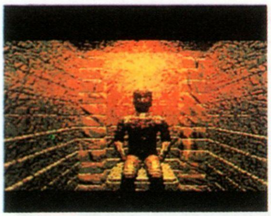
【重點】以對戰為主的遊戲，可以在各種模式下練習。由於即使作出了大連鎖後，所害人的效果也有上限，因此不會莫名其妙地一下就掛了。

就如畫面所示，可以一口氣進行5人對戰。



對應等媒體

夢見館物語　夢見館の物語



●SEGA
●93年12月17日發售
●￥7800
●單打

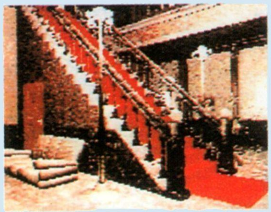
評價　85

普　☆

【解說】為了找尋滿月夜時受蝴蝶吸引一去不回的妹妹，少年在夢見館內的探險故事，所有影像均以電腦繪圖製作的新型遊戲。

【重點】逼真的電腦動畫帶給人相當真實的感受，沒有固定路線，可任玩家自由發揮的故事情節也是這遊戲的一大樂趣，但若不懂日文大概就只有鴨子聽雷了。

視線會因應主角的移動方向而有改變。



對應等媒體

SAVE

©SEGA

幽遊白書外傳　幽遊白書外傳

16M



●SEGA
●94年 1 月28日發售
●¥8800
●單打

評價　76

易　☆

【解說】改編自原作的「暗黑武術會」篇。結合動作及搜查要素的AVG。主角浦飯幽助為阻止人界的崩壞而大肆活躍。

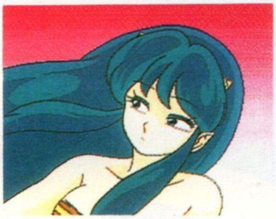
【重點】逼真的戰鬥畫面和電視卡通比起來毫不遜色，可是在人界裡的AVG就沒什麼意思，而且只能從四人選擇一人也嫌少了些。

另一場人魔同受其憾的大戰又將揭開序幕。



對應等媒體　SAVE

福星小子　うる星やつら



●小學館
●94年 4 月15日發售
●¥7800
●單打

評價　83

易　☆

【解說】取材自高橋留美子最膾炙人口的同名漫畫的AVG遊戲。一向「不平靜」的友引町再度因蘭的搬來而陷入一片混亂。

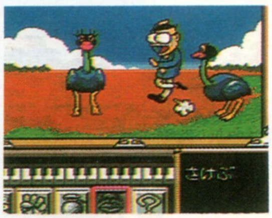
【重點】將漫畫中特異的世界觀及人物設定，透過遊戲忠實地表現出來，配合簡單的操作及大量的動畫張數，感覺就像是在看卡通動畫一樣地逼真、自然。

媲美卡通動畫的瘋狂鏡頭，可憐的諸星當～



對應等媒體　SAVE

不平衡先生　爆傳～アンバランスゾーン



●SEGA
●94年 4 月22日發售
●¥7800
●單打

評價　71

易

【解說】敍述一名平日沒精神、沒感情也沒任何表情，卻必須靠音樂修復遭破壞世界的少年，宅人在異次元的冒險。

【重點】由赤塚不二夫擔任人物設定的本作品充滿漫畫『小松君』的無俚頭笑鬧風格。所有對白都用講的是很過癮，但如果不懂日文就傷腦筋了。

像這樣博君一笑的畫面在這遊戲中是屢見不鮮。



對應等媒體　SAVE

©SEGA ©SHOKAKUKAN

其他類型遊戲(24款)

ETCETERA GAMES



麻將龍　マージャンCOP竜

2M



●SEGA
●89年12月24日發售
●￥5500
●單打

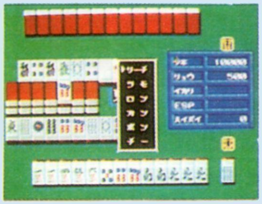
評價 57

易

【解說】從大型電玩的脫衣麻將移植下來，但僅有系統的部份，而無脫衣成份。累積點數以使用秘技；也附有建議模式。

【重點】和玩家的麻將功力沒啥大關係，遊戲的重點在於使用各種秘技來取勝，想以此練麻將的玩家們可能會失望。附有聽牌測驗模式，可以一試。

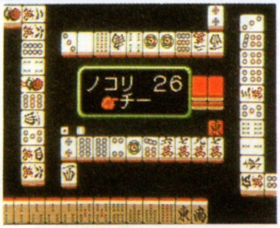
有著AVG感覺的模式，但還是要以麻將定勝負。



對應等媒體

通訊麻將　TEL-TELまあじゃん

2M



●太陽電子
●90年6月8日發售
●￥5800
●雙打

評價 65

普

【解說】以「麻將悟空」為基本，加強了角色性格的麻將遊戲。持有魔電的玩家們，還可以之進行朋友間的對戰。

【重點】本遊戲推出時很受期待，因是第一個支援魔電的軟體，但由於傳輸速度過慢，實在性並不高。儘管如此，一人遊玩時還是很不錯地，尤其是升段試驗！

「麻將悟空」的MD版，加入了許多新要素。



對應等媒體

自己中心派　ぎゅわんぶらあ自己中心派

4M



●GAME ARTS
●90年12月14日發售
●￥6800
●單打

評價 72

普 ☆

【解說】從日本個人電腦一直到家用電視遊樂器，每個機種都移植了「自我中心派」這個麻將遊戲。由著名漫畫改編。

【重點】看過了原作漫畫的玩家，會對那些登場的雀士們有不少親切感吧！思考時間有點長，但不致於破壞遊戲氣氛。也附有初學者用的麻雀道場模式。

麻雀道場模式是個適合初學者上手的模式。



對應等媒體

©SEGA 1989 ©SUNSOFT 1990 ©片山まさゆき／講談社／ヤングマガジン ©1990 GAME ARTS ©YELLOW HORN

雀偵物語　雀偵物語

8M



●日本通訊網路
●91年3月29日發售
●￥8400
●單打

評價　65

易

【解說】從PC-E上移植來的遊戲。主角是位私家偵探，利用麻將的功力來調查事件的真相。對手均為美少女，但無脫衣成份。

【重點】可以想像出消耗了許多容量的圖形，動畫部份也還不錯，內容也十分「健康明朗」。相當重視秘技，因此麻將技巧較不需要。內容很短，有些不值得。

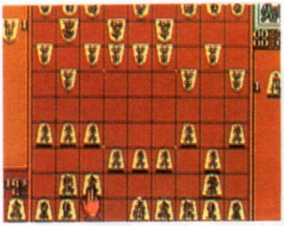
這就是主角。你能想像在體育倉擺麻將桌的樣子嗎？



對應等媒體

將棋之星　将星の星

2M



●HOME DATA
●91年10月31日發售
●￥6700
●單打

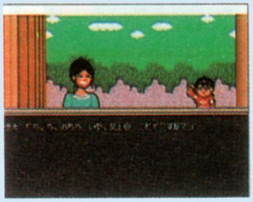
評價　60

普

【解說】在本特輯之中，唯一的將棋遊戲。有點像「巨人之星」，可使用道具的冒險模式，以及選擇段數來對戰的本將棋模式。

【重點】本將棋模式的處理速度、電腦思考能力等都很強，值得一試；但冒險模式就很差勁，為了諷刺「巨人之星」的無聊笑話和過強的道具，破壞了遊戲感。

為了尋找失踪的父親，在嚴母的將棋教育下，主角……



對應等媒體

小丸子　ちびまる子ちゃん

4M



●拿姆科
●92年1月14日發售
●￥6000
●4人玩

評價　62

普

【解說】將同名的漫畫「櫻桃小丸子」遊戲化之下的產品。熟悉的4個人物在鎮上各個地方買東西，也準備了許多卡片和事件。

【重點】圖片、對話都保留了原作的特殊風味，感覺不錯；只是能操縱的角色僅有4人，其他的角色都只在事件中出現。雖然流行已退了，玩起來也還不錯。

遊戲開始前的圖片，相當有原作的味道。



對應等媒體

©TELENET JAPAN 1990／©ATLUS 1990 ©1991 HOME DATA ©さくらももこ／㈱さくらプロダクション・日本アニメーション 1991 © 1991 NAMCO LTD.

火焰島歷險　ひょっこりひょうたん島

4M



●SEGA
●92年8月7日發售
●￥4800
●4人玩

評價　57

普

【解說】在日本十分受歡迎的電視節目，以紙上遊戲的形式登場。玩家在4位角色中選擇出1人，在全日本展開競選演講。

【重點】就像畫面給人的感覺一般，是個不論是誰都能輕鬆地玩上幾回的遊戲。以選舉為題材的遊戲並不多，在創意上很不錯；只是有些單調。

以木偶劇風格登場的開頭動畫，令人懷念。



對應等媒體

職業撞球　サイド　ポケット

8M



●DATA EAST
●92年12月11日發售
●￥7800
●雙打

評價　67

難

【解說】將DATA EAST的同名大型電玩忠實地移植。內容有故事模式和特技模式兩種。可以打出平常只能想像的球路。

【重點】移植度相當高，但不論故事模式或特技模式都相當難。另外，球的移動和反射角有點不太合自然情況，在畫面上也不易判斷打球時的厚度，有點可惜。

各畫面中插入的插畫相當美麗，只是和遊戲沒啥關係。



對應等媒體

柏青哥公主傳說　パチンコクーニャン

8M



●SOFT VISION
●92年12月18日發售
●￥8500
●單打

評價　55

普

【解說】MD上的第一個柏青哥模擬遊戲。在打柏青哥之時會發生各式各樣的事件；共有5個城鎮和十幾種機台。

【重點】故事本身是沒啥好講的，反正就是玩柏青哥啦。由於每個城鎮都要打完規定台數才能過關，使得破關得花上許多時間；機台數也不夠多。

這就是主角蓮姑娘，為了尋找生父而旅行。

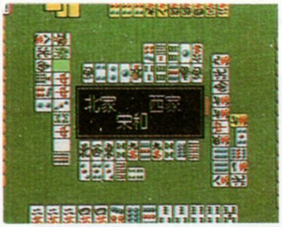


對應等媒體

© 1993 SOFTVISION　© 井上ひさし／山元護久・ひとみ座・NEP　©1992 SEGA　©1992 DATA EAST CORP.

雀皇登龍門　雀皇登龍門

8M



●SEGA
●93年11月5日發售
●￥6800
●單打

評價 62

難

【解說】在日本個人電腦上廣受歡迎，甚至受到日本職業麻將協會公認的麻將遊戲之移植版。也可觀賞高手們的對戰。

【重點】家用主機已成慣例的作牌秘技等，在這遊戲中完全沒有；是少見的正統派麻將遊戲。不但可藉以學習算台，也可學習技巧。不過牌小了些，不易看清。

為了照顧初學者，高手們會不斷地給予建議。



對應等媒體　SAVE

自己中心派Ⅱ　ぎゅわんぶらぁ自己中心派Ⅱ



●GAME ARTS
●92年12月18日發售
●￥7800
●單打

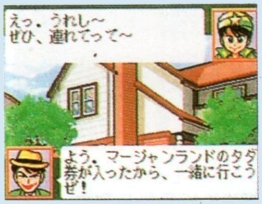
評價 80

普　☆

【解說】MD上的「自我中心派」系列第二彈；比起前作來，處理速度已有提升。除了故事模式之外，還有約會模式和自由對戰。

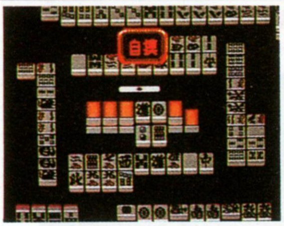
【重點】以東京狄斯奈樂園作為諷刺的對象，一口氣有五十多個角色上場。每個人都有擴大的動畫畫面，而且內容相當的豐富，只是讀取次數略多。

像這樣的過場畫面很多。對話量也豐富。



對應等媒體　SAVE

世界杯雀豪賽　雀豪ワールドカップ



●勝利娛樂
●93年8月27日發售
●￥8200
●單打

評價 65

普

【解說】將日本個人電腦的遊戲「雀豪」加強功能後移植的作品。可以登錄4個角色，而對手角色共有八十八人。

【重點】在日本個人電腦上便有了相當不錯的成績，是以正統的麻將形式來進行遊戲；只是打牌時的語音太少了。雖有八十八個角色，但沒什麼個性。

這是自摸時的畫面。構圖似乎有些奇怪？



對應等媒體　SAVE

©1993 GAME ARTS ©1993 SEGA ©片山まさゆき，講談社 ©1992 GAME ARTS,YELLOW HORN ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC. ©1993 ORPHECK,INC.

趣味問答大集合　パーティークイズ MEGA Q

8M



●SEGA
●93年11月 5日發售
●￥6800
●5人玩

評價 72

難

【解說】把日本電腦上的猜謎節目徹底地嘲弄了一番。在7種遊戲模式之外，還有從預選開始玩的特殊模式。

【重點】接上5人連接器之後，便可以5個人一起快樂地對戰，題庫相當大（和容量相較），不切電源的話怎麼玩都不會無聊。不過單打時電腦很強！

刻意作成很像日本電視台的猜謎節目，連廣告都有。



對應等媒體

趣味大猜謎　クイズスクランブルスペシャル



●SEGA
●92年5月29日發售
●￥6800
●雙打

評價 57

普

【解說】因為發明的不完全，而空間跳躍到別處的博士和助手兩人。為了收集能源，必須解答各種謎題。問題數約四千多個。

【重點】遊戲系統真是普通到不能再普通了，而獎金畫面之類的事件也缺乏魅力。而出題的範圍傾向於過去的體壇風雲，對於現在的小孩子來說比較陌生。

什麼？竟有鱷魚的照片動畫？有點……



對應等媒體

殿樣的野望　カプコンのクイズ殿様の野望



●西姆斯
●92年12月25日發售
●￥7800
●雙打

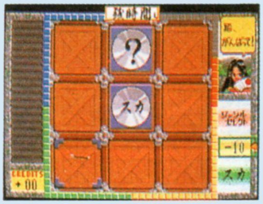
評價 72

普

【解說】是卡普空同名大型電玩的移植版。全部有四千個題目，而且都配合人聲。自然也加入了原創的題目。

【重點】問不會出得太偏，可以讓各種年齡層的人都玩得很高興。雖然偶爾會有重複的情形，但全部的題目都配上了生動的語音。不過一人玩時稍嫌長了些。

安排了各式各樣的事件，也有可增加CREDIT數。

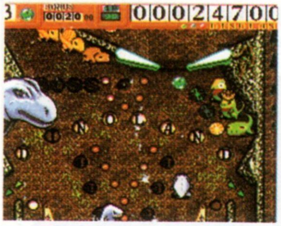


對應等媒體

©CAPCOM 1991 Reprogrammed Game ©1993 SEGA ©SIMS 1992

超鬥龍烈傳　超鬥龍烈傳ディノランド

4M



●狠組
●91年8月9日發售
●￥6800
●雙打

評價　55

普

【解說】打倒各關的首領，以救出被綁架的恐龍的過關型彈珠枱遊戲。每關都是以恐龍為主調來構成，而主角便是那顆球。

【重點】除了角色有趣之外，作為一個彈珠枱遊戲，顯然有不足之處。從球速、彈簧的彈跳感到獎金遊戲的點子，都待改進。恐龍這點子是不差，就少了點啥。

主角變成了彈珠來跳來跳去，真是漂泊無定所呀～



對應等媒體

惡魔彈珠台　デビルクラッシュMD

4M



●TECHNO SOFT
●91年10月10日發售
●￥6800
●雙打

評價　72

普

【解說】原本是在PC-E上甚受好評的彈珠遊戲，移植到MD上來。加入獨創的舞台，以及搖台、斷電的要素。

【重點】基本上移植得不錯，而且由於硬體的關係，畫面較為細緻、精美，球的動作也十分真實。加了好幾個獨創畫面，音樂不錯，也可用密碼接關。

這就是MD版獨創畫面之一。蠻漂亮的。



對應等媒體

歡樂彈珠台　CRUE BALL

4M



●勝利音產
●93年12月23日發售
●￥6800
●4人玩

評價　55

普

【解說】採用美國某重搖滾團體的音樂作配樂的特殊彈珠台遊戲。採用畫面過關的方式進行，一共有9個關卡。

【重點】宣傳重點之一是它的配樂；而配樂的確也作得不錯，很合遊戲的味道。球的移動也頗接近真實的感覺，但過關條件不太親切使得這遊戲有些缺憾。

操作性相當不錯。不過，老覺得少了些什麼？

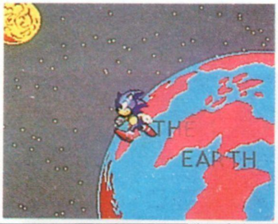


對應等媒體

©1991 WOLF TEAM ©1991 TECHNOSOFT ©1990 NAXAT SOFT／RED ©1992 Electronic Arts ©1992 A Nufx Inc. Production ©1992 Electronic Arts Victor

繪圖藝術家 ART ALIVE

2M



●SEGA
●92年3月27日發售
●￥3800
●單打

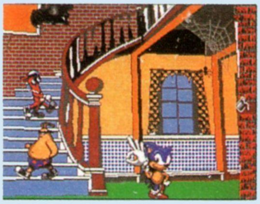
評價 55

易

【解說】使用控手把來操作的繪畫工具。除了繪畫之外，還可以作成印章、動畫等，也準備了一些簡單的畫稿。

【重點】就一般來說，畫圖時該用滑鼠來操作才好；而本遊戲是使用8方向搖桿，自然不會很好用。也不能以點為單位來作畫，只流於玩具一類的工具。

如果好好地畫，大概可以畫出還不差的圖。只是……



對應等媒體

魔珠歷劫 バッド　オーメン

4M



●荷多比
●92年4月24日發售
●￥6800
●雙打

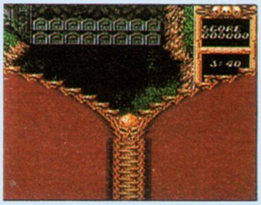
評價 57

普

【解說】老式的打磚塊遊戲，以現代手法重新製作的作品。球若掉到下面就完蛋了，只要在限制時間內將它打進目標點內即可。

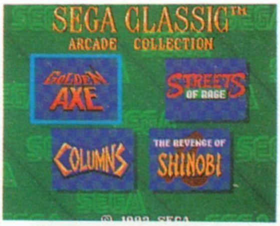
【重點】操作一根可自由上下左右的擊球桿，一邊破壞一邊前進；這點子本身不壞，但是遊戲平衡度沒作好。時間限制很嚴，難易度分配也不均。

打磚塊系列遊戲的新作，看得出求新求變的努力。



對應等媒體

SEGA 大集合 SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION



●SEGA
●93年4月23日發售
●￥2980
●雙打

評價 72

普 ☆

【解說】把MD初期的名作「戰斧」、「魔法寶石」、「格鬥三人組」、「超級忍」四個作品合而為一的美國版。

【重點】這個作品的產生是為了促銷MD-CD而作的。雖然「戰斧」不能雙打，但以這價格來說實在是太划算了（合台幣一千到六百元）。

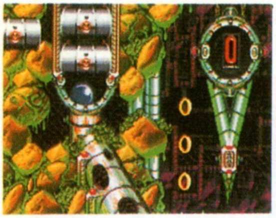
由於是美國版，標題也會有更動（圖為格鬥三人組）。



對應等媒體

©1991 SEGA OF AMERCA ©1992 HOT・B CO,LTD ©SEGA 1993

音速小子彈珠台　ソニック・スピンボール



●SEGA
●93年12月10日發售
●￥6800
●單打

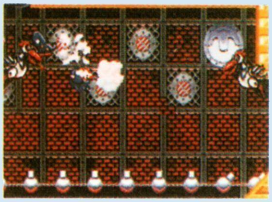
評價 70

易

【解說】將音速小子那股縱橫全天下，電光石火般的極速投入彈珠台內的瘋狂打彈珠遊戲，也可說是音速小子的另一場個人秀。

【重點】雖然說是打彈珠，但焦點根本全落在音速小子的狂奔、掛鐵鉤飛渡、跳躍及中場休息等特技上，不過這倒也是一個讓人不會太無聊的奇招。

這，這真的是在打彈珠嗎？連怪鳥都出動了。



對應等媒體

惡龍彈球台　ドラゴンズ　リベンジ

4M



●天肯
●93年12月10日發售
●￥7800
●單打

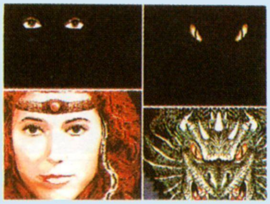
評價 69

易

【解說】將神話冒險故事中的劍士、魔法使、巨龍、怪獸等搬上彈珠台，三名戰士為打倒邪龍而打出正義之珠的奮戰故事。

【重點】將RPG的一貫故事情節搬入彈珠遊戲中固然是相當創新的作法，不過彈珠台的設計和坊間一些強調怪異的彈珠遊戲並沒有什不同是很可惜的地方。

MY God！正義與邪惡間的大戰果真是永無止盡的。



對應等媒體

遊戲百科1、2　ゲームのかんづめVOL.1.2



●SEGA
●94年 3 月18日發售
●￥3980
●單打

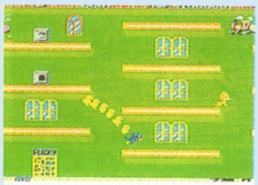
評價 60

易

【解說】將多年前發售的「遊戲圖書館」CD化的復刻版。Ⅰ代收錄 5 個，Ⅱ代則有 9 個迷你遊戲，旁白請林原惠擔任配音。

【重點】把過去的名作作一系列的簡介，可以讓玩家在花錢買卡帶前心裡先有一個底是這軟體的最大優點，而一些附加的迷你遊戲是打發時間的好道具。

雖然很古早的遊戲，但當年可都是曾顯赫一時的名作喔。



對應等媒體

©SEGA ©TENGEN



©VICTOR ENTERTAINMENT
日本双葉社正式授權中文版
尖端典藏攻略本系列022
超任對應版
值得電玩一族珍藏的攻略本！
真正人手一本的精彩好書！
本遊戲的世界分為八個階層，謎團也不太好解，遊戲途中會發生許多麻煩事。本書將針對這些難題，一一解答。除此之外，也將介紹有關龍的養育方法，以及一些戰鬥方面的技巧。藉由本書攻略，將可解決大家的疑難雜症！！
本書養育成功，
全省熱情販賣！
育龍戰記2完全攻略本
好評發售中
育龍戰記2
熱情消費價:每本280元
尖端出品　必屬佳作
出版社／尖端出版有限公司 TEL:(02)218-1582
總經銷／農學股份有限公司 TEL:(02)917-8022
全省各大電玩專賣店均有售！趕快去購買喔！

MD主機的全部周邊機器



從MD上市發售之後，至今已經有許多的主機類型及周邊機器出現，在此特別一舉向您介紹。

由舊主機到新主機的ＭＤ世界

首先，我們先來看來可以使用MD專用軟體的各類型主機。

由第一代的MD，到CD、LD合一的一體型主機。在此你可以看到MD世界是如何發展起來的。

MD主機
●SEGA●88年10月29日發售●￥21800

MEGA-CD
●SEGA●91年12月20日發售●￥49800



▲MD一代主機中，附有取機及MDDEM端子。而MEGA-CD則是採前方放入方式。

MD主機 2
●SEGA●93年4月23日發售●￥12800。

MEGA-CD2
●SEGA●93年4月23日發售●￥29800



▲２代是比一代減少若干機能的低價機型，ＣＤ則是上方放置。

TERADRIVE
●SEGA
●91年5月31日發售
●￥14800



▶具有ＭＤ及個人電腦２８６的功能。

WONDERMD RG-M1
●日本音產●92年4月1日發售●￥82800



◀MD主機及CD一體化。

WONDERMD RG-M2
●日本音產●93年7月2日發售●￥59800



▶減少MIDI功能的低價機型。

LASER ACTIVE
●先鋒
●93年8月20日發售
●￥128,800



◀也可以玩ＰＣＥ的ＬＤ類型。

機能擴張裝置等

在此為您介紹十分珍貴的各種機能擴張裝置。但特別注意的是MD轉換器及MODEM不能用在MD一代主機上。

MD轉接器
●SEGA●￥4500

◀插上後可GAMEⅢ的舊遊戲。



MODEM
●SEGA●￥2800



◀可使用電話線路進行對戰。

電池記憶ROM卡帶
●SEGA●￥6300

▶可保留MEGA CD２倍容量的記憶。而有些遊戲，更是一定要用。



MEGA-CD卡拉OK
●SEGA●￥19800

▶使MEGA-CD2具有卡拉OK功能的擴張機器。



CD清潔卡
●娟明●￥3000

▶MEGA-CD２專用的CD清潔片，可防止走音。



SEGA製搖桿、滑鼠及轉接器

SEGA本身所推出的純正附屬機器有下列5種，以後應該還有新的類型發售。

標準搖桿

●SEGA●¥2000

六鈕標準搖桿

●SEGA●¥2500



▲一開始的3鈕搖桿不但太大，而且斜向輸入困難。

SEGA滑鼠

●SEGA●¥5000



▶和某些遊戲對應，使用起來頗為方便。

SEGA轉接器

●SEGA●¥3000



◀最多可4人對戰使用的轉接器。

6鈕無線搖桿

●SEGA●¥4800



▲它和6鈕搖桿外型相同，但為無線，範圍直線3m左右20度。

其他公司的小型搖桿

而為了配合玩家的需要，也有許多公司推出了在MD使用的特殊搖桿。

MD BLASTER

●短波社●¥2480
附獨立連射、慢速機能



▲射速可選擇高低速，而且比1代的搖桿方向鈕更靈活。

SG Pro Pad

●BESTCOOPERATION●¥3800
附獨立連射、慢速機能



▲美國製的透明搖桿，外型和超任搖桿十分相近。

MEGA PAD

●亞斯基●¥2980
附獨立連射、慢速機能

亞斯基MD6

●亞斯基●¥2980
附獨立連射、停止、慢速機能



▶MD6登場後，MEGA PAD也就停產，使用起來十分順手。

MEGA COMMAND

●HORI電機●¥2680
附獨立連射、停止、慢速機能



◀外形十分像超任的一種搖桿。

達人

●姆明●¥3480
附獨立連射、慢速機能



▲功能在標準以上，但按鈕輸入稍微不夠流暢。

XE-1 AP

●電波新聞社●¥13800
附獨立連射機能



▲它的動作十分細膩，但不對應6鈕功能。

其他公司大型搖桿

大型搖桿在STG及格鬥遊戲中十分活躍，而6鈕對應型也陸續登場。

古拉斯特搖桿

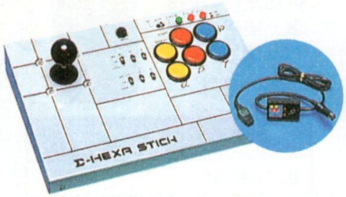
●古拉斯特●¥6500
附獨立連射、慢速機能



▲早期的搖桿，動作十分靈敏，而且重量也輕。

SIGAM PRO STICK MD6

●SIGMA●¥13800
附獨立連射機能



▲別的機種也能使用，操縱感十分良好。

格鬥搖桿 MD

●亞斯基●¥3980
附獨立連射、停止、慢速機能



▲不但操縱起來十分流暢，而且價格也很便宜。

XE-1 ST6

●電波新聞社●¥5900
附獨立連射機能



▲可切換為4方向或8方向，而按鈕呈270度配置。

CPS格鬥MD

●卡普空●¥9800
附獨立連射、停止、慢速機能



▲原本為快打2專用所製，可切換4方向或8方向。

格鬥多用搖桿

●HORI電機●¥8900
附獨立連射、停止、慢速機能



▲可對應超任，PCE及MD，並且每秒連射20發。

大型電玩強力6B

●SEGA●¥6800
附獨立連射機能



SEGA純正的6鈕對應搖桿。和外面的大型電玩一樣，玩起來十分順手，是難得的好搖桿。

影像輸出及電源

MD1代用RF SWITCH

●SEGA●¥2000

MD1代用AV CABLE

●SEGA●¥800

MD2代用立體AV CABLE

●SEGA●¥2000

MD2代主機與螢幕所相互連接的端子線。標準配備是AV GABLE。但如果要享受立體的音效，就必須購買經過MD-CD的立體CABLE。

MD2代用AC變壓器

●SEGA●¥1500

只有MD2代主機使用的專用變壓器。

S端子UNIT MEGA S-01 S-02

●SUNTA¥6800

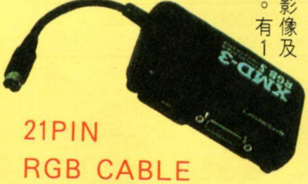


◀可將MD2代的輸出改為S端子及立體聲。

S端子UNIT XMD-2RGB／S XMD-3RGB／S

●電波新聞社●¥6900

◀S及RGB影像及立體聲切換用。有1代及2代用。



21PIN RGB CABLE

●SIGMA●¥4000

連接MD1代到MSX用的21PIN螢幕。



MEGA-DRIVE
MEGA-CD
秘技大事典
完全收錄版

ＭＤ自從問世之後已有５年的時間。以往所發表的秘技已漸漸被遺忘。這一次為了各位玩家，我們將所有的秘技重新整理，其中包括密碼和特殊攻略，敬請善加使用！

ア

亞克斯傳奇
介紹頁數→P.22

【狄安娜的特殊密碼】

在輸入密碼的時候，如下按入之後就可以操作實力最堅強的狄安娜。

- ●1.「K4UME2UFAA」
- ●2.「K4UME2UIJF」
- ●3.「K4UME2UUOF」
- ●4.「K4UME2UZTX」
- ●5.「K4UME2UWMU」
- ●6.「K4UME2USFR」
- ●7.「K4UME2UX4W」
- ●8.「K4UME2UFPH」

【利用２倍恢復魔法】

２人進行時單方面使用恢復魔法可２人同時恢復 。

播磨灘
介紹頁數→P.100

【播磨體操第一之密碼】

輸入「たいそうしようよ」之後，就可以看到「播磨體操第一」的舞姿，非常地爆笑唷！

【取紙牌模式】

輸入「かるたやりたい」便可進行紙牌遊戲。

【示範畫面模式】

輸入「えがみたいよ」就可觀賞示範畫面。

密林戰士
介紹頁數→P.48

【選擇關卡】

遊戲中暫停按下「上、Ａ、下、Ｂ、左 、Ａ、右、Ｂ」。等到暫停解除就可進入下一關卡中。

超級摩納哥大賽Ⅱ
介紹頁數→P.151

【機車模擬訓練】

首先重新進入世界冠軍賽中，在取名字時輸入「HANG-ON！」。資料保存之後重新開機。之後在自由練習中選擇模擬訓練，設定好次數和規格，進入傳送畫面之前一直按著十字鍵下和Ａ鍵。

在傳送畫面中進行選擇，開始模擬訓練之後就會變成機車。但是，不把電源切掉而輸入不同的姓名無法進入此模擬訓練中。

【神秘水怪和UFO出現】

首先從SENNA GP模式開始，在三個賽程中得名，取得超級執照。

之後再進入SENNA GP模式，從最左邊的賽程開始，獲勝時背景湖中會出現水怪。此外，選擇中央的賽程，獲勝時的背景中會出現不明飛行物體。

【對應控制器】

在說明書中並沒有記載，只要接上「XE-IAP」控制器也能操作賽車。

異次元戰記
介紹頁數→P.136

【消除戰鬥模式】

進入選擇畫面中，使用游標進行選擇，接著輸入「ＡＢＣＣＢＡＢＡＣＡＣＢＡ」之後，畫面發光。在字母顯示中開始遊戲。即使沒有戰鬥畫面也不會妨礙遊戲進行。

瘋狂大賽車

介紹頁數→P.146

【高等級選項】

在標題畫面中出現選擇項目時，按A鍵11次，B鍵3次、C鍵8次再進行選擇。之後不管是否有無設定或選關都會進入高等級。

【HYPER模式】

難度設定在「PRO」，隨意選擇賽程，走完第一回合進入選項畫面，此時難度選擇可設定在「HYPER」的等級。

【隱藏機種】

難度設定在正常以上，遊戲進行時不要碰到敵車和障礙物。從第2關進入第3關的注意要點中會出隱藏機種。隱藏機種共有3種可供選擇。

【結局畫面】

在輸入名字的畫面中，選擇結束。之後在正常難度以上的賽程中，在5個回合中皆獲得領先便可看到結局畫面。此外將難度設定在「PRO」使用此秘技，即使沒有完成也能選擇「HYPER」模式。

【神秘女郎】

5個回合全部獲勝後所出現的結局畫面中，進行C鍵連打。會出現神秘女子。

衝鋒飛車

介紹頁數→P.148

【變更背景音樂】

當選關畫面，過關畫面或遊戲終了畫面出現時，一直按著C鍵和開始鍵。不久便可變更背景音樂。

超級大戰略

介紹頁數→P.110

【地圖編輯】

最初選項畫面出現時，按下十字鍵「右、左」選擇等級之後，在畫面最下方會出現「編輯」。選擇此項之後便可自行製作地圖。

此外，進入編輯之後，貯存紀錄資料。此時便可以改變故事模式。而在編輯中可以改造地圖重新來加以編排。

【最新武器】

在地圖編輯秘技中，出現最適當國土開發表之後，選擇武器並按下C鍵。這個武器便會展開進化。此時會出現正常情況所不會出現的最新武器。

【變更操作設定】

在進行故事模式的時候，進入選項指令的視窗中，依照「左、右、左、右」按下十字鍵。選擇「操作」指令便可以進行操作設定的變更了。

【下級索敵模式】

在遊戲中進入選項指令的視窗中，按下方向鍵右3次選擇「索敵」。

不久便可選擇比初級更為下層的「下級」模式。此模式中我方即使不使用「索敵」敵國也會使用「索敵」。

【變更軍事費用等】

在標準模式中貯存適當的地圖。按方向鍵上3次。之後再按C鍵便可設定軍事費用，同盟國等等。

【即時強化補給馬車】

首先將補給馬車安置在我軍都市或首都中，在周圍配置許多部隊。接著開啟「全自動」中的「全補給」，在下一回合中使用數回「全自動開始」。

不久，不知為何補給馬車的經驗值會一直上昇。在一回合中將經驗值補到滿點之後，也可以用同樣方法強化補給卡車。

【長距離移動艦載機】

首先利用「發進」「移動」指令來移動被航空母艦所搭載的艦載機並往敵方部隊靠近。接著選擇「攻擊」指令，不進行攻擊取消1回。不久這個部隊的移動範圍就會回到原狀，從這個位置可向更遠的距離移動。

【自由配置艦載機】

在載著艦載機的航空母艦中使用「發進」，使艦載機前進。接著使用「處分」指令來處分艦載機，將游標移往想要前往的地方按下A鍵。不久就可以配置被處分的艦載機。

此外，如果在進行配置的時候按下其它的按鍵，便無法進行配置的工作，請注意！

【從途中進入故事模式活動】

在標準模式中選擇適當的地圖，無論是勝利、平手，失敗都會出現結果。

此時，一直按著開始鍵並按下A、B、C鍵稍待一會。不久畫面會有些怪異，

在此地圖的下次劇情中便可中途進入故事活動。在「ドイツ」的地圖中使用此技也能看到結局畫面。如果不在地圖終了時同時使用此秘技，便會回到選項畫面。但是最好不要太常使用此秘技。

【使首都無法進行修復】

此敵軍首都爆破之後，便成崩壞都市，但是只要再爆破一次就會變成森林。在敵方首都所在的地圖中，爆破後可利用工作車修復（奪回）。不過此秘技也很方便。

【思考中紀錄】

電腦在思考時，按下C鍵出現指令視窗，便可在途中保存紀錄。

【投下核子彈】

德軍後期的爆擊機「Me264」可投擲核子彈，但是根據總統命令禁止使用，因此無法裝備。

但是只要進入武裝選擇畫面按下方向鍵左３次選擇核子彈，馬上就可以裝備。具有相當大破壞力。

衝破火網 II

介紹頁數→P.63

【選擇關卡】

標題畫面出現時一直按住Ａ、Ｂ、Ｃ鍵再按開始鍵，之後便可以選關。

【火箭補給指令】

過關之後如下輸入指令

第３關・左＋Ｂ鍵
第５關・右＋Ｂ鍵
第９關・下＋Ｂ鍵
第11關・右＋Ｂ鍵
第13關・左＋Ｂ鍵
第16關・左＋Ｂ鍵
第19關・下＋Ｂ鍵
第21關・右＋Ｂ鍵

衝破火網III

介紹頁數→P.81

【特殊選擇項目】

進入選項畫面，將游標置於按鍵設定中並按下開始鍵就可進入特殊選項。其中包括遊戲視點、操作方法 。

魔法師傳奇

介紹頁數→P.33

【無敵指令等】

開始電源後在「GAME ARTS」出現前按著Ａ鍵，標語消失後再放手，在下個標語出現前按著Ｂ鍵，消失之後再放手。最後在第三個標語出現前按著Ｃ鍵，仍然是在文字消失後再鬆手。

之後在主標題尚未出現前按下開始鍵，此時會出現異常的音效並開始遊戲。輸入這些指令之後，在遊戲中２Ｐ的控制器可以如下圖方法操作。此外和１Ｐ和控制器配合可達到無敵的效果。使用此秘技在遊戲最後不會出現排名順序。

２Ｐ控制器操作方法	
Ａ鍵	暫停遊戲。連續按可輸送指令。
Ｂ鍵	可解除Ａ鍵所暫停的指令。
Ｃ鍵	可選擇各個關卡。按下一次後按下任何一個鍵就可以直接選擇各關卡。請參照表２ 。

■表２

關卡	對應按鍵
1	Ｃ鍵
2	Ｂ鍵
3	Ｂ＋Ｃ鍵
4	Ａ鍵
5	Ａ＋Ｃ鍵
6	Ａ＋Ｂ鍵
7	Ａ＋Ｂ＋Ｃ鍵
8	開始鍵

■１Ｐ控制器對應

※下圖可利用２Ｐ控制的Ａ鍵暫停並按著１Ｐ中任何一鍵，再按２ＰＢ鍵即可。

按鍵	效果
上	將HP值恢復到最大值
左	雷電等級大幅提升
右	召喚中的怪物之等級提升一等。
怪物選擇鍵	進入無敵狀態。
雷電攻擊鍵	雷電威力變強，可將任何敵人一擊致命。

天空魔城

介紹頁數→P.11

【進入頭目戰鬥畫面】

對話畫面結束之後，按下開始鍵進入道具畫面。再度進入遊戲時就可以直接和頭目戰鬥。

V型戰鬥

介紹頁數→P.67

【不完全無敵模式】

進入選項畫面，設定衝撞項目並回到標題畫面。等到故事示範畫面結束再度進入標題畫面，試著進入選項

畫面。成功的話原來設定的項目會被保存。之後開始遊戲，利用機器人型態使用箭衝刺，此時有效時間特別的長。

使用此攻擊技時儘可能按著按鍵久一點。

イ

昆蟲世界

介紹頁數→P.66

【無限接關】

遊戲結束之後出現繼續畫面時，按著方向鍵左再按C鍵，此時就可以無限接關。可多次使用此秘技。

ウ

石中劍

介紹頁數→P.130

【音效測試等】

在標題畫面中按下2P控制器上的A、B、C鍵和開始鍵就可進行音效測試。

夢幻戰士3

介紹頁數→P.20

【關卡選擇】

在標題畫面中按下方向鍵上和A、B、C、開始鍵，並等2秒左右。

之後鬆手進入選關畫面。用此方式中可選擇你所喜愛的關卡。

【畫面選擇等】

在標題畫面中按著方向鍵左上和A、C鍵，接著再按開始鍵進入畫面選擇。

利用相同要領按A、B、C鍵進入音效測試畫面。也能夠進行音效選擇。

宇宙奇兵

介紹頁數→P.118

【劇本選擇等】

任選劇本開始遊戲，從地圖左方第2格、上方第2格配置適當的部隊。接著再使用游標按著B鍵並稍加等待，強制進入劇本1。

此外，使用此秘技之後，將游標再度置於相同位置並按下B鍵之後，就可以變更角色的等級。

將游標移至右下方，按下B鍵之後便可進行劇本選擇，再往右下移動1格按下B鍵之後便可以進入音效測試畫面。

決戰空間

介紹頁數→P.72

【無限加台等】

遊戲中按著A、B、C鍵並暫停遊戲。按下方向鍵右之後展開防護罩後，再往下按便會增加1台。

エ

立體空戰

介紹頁數→P.63

【無敵模式等】

出現地圖選擇畫面時，將游標置於無敵人之處，按著開始鍵並依照「A、B、C、B、A、A、B、C、B、A、B」按下。

之後將游標置於適當位置，按著下列按鍵即可。

●開始鍵→無敵模式

●A鍵→和區域內的駕駛員戰鬥。

●B鍵→和頭目戰鬥。

異形風暴

介紹頁數→P.22

【評價畫面中出現777點】

2人同時進行時，只限於2P先行遊戲結束的情形。按下2P控制器上的A、B、C鍵即可出現777。

實驗飛行兵器

介紹頁數→P.78

【想像模式等】

在選項畫面中進行難易度設定，並照A、B、C、A、B、C、A、B、C順序按下即可選擇其它難度。

【跳關等】

遇到頭目立刻按上、下、上、下、上、下C、B、A、右、左。不久出現音樂，當暫定尚未解除按A鍵或B鍵即可快送或跳關。

海豚大冒險

介紹頁數→P.43

【無敵模式等】

當指標往兩方振動的瞬間（方向轉換時）按下暫停，依右、B、C、B、C、下、C、上按鍵，當畫面切換可設定無敵狀態或選關。

【暫停呼吸密碼】

輸入密碼時，打入LIFE FISH，按開始鍵。返回最初選擇畫面，但是仍往右方前進開始遊戲。不久指標中的氧氣消失，此時雖然沒有呼吸仍可進行遊戲。

SD夢幻戰士

介紹頁數→P.31

【無敵模式】

標題畫面出現時，按上

、下、左、右、A、B、上、下，成功時會出現音樂，遊戲開始即無敵模式。

F－1競技場

介紹頁數→P.146

【減少決勝比賽回數】

設定回數的畫面出現時，按著方向鍵下並按A鍵。當選擇結束時，決勝的周回數便成兩週。

【變更天氣】

在選擇畫面中將游標移到COURSE。按開始鍵出現資料。按著開始鍵，再按著方向鍵上方並按A鍵，天氣便可成為晴天。當按下和A鍵則成為陰天。

【音效測試】

在標題畫面中，按著A鍵並按開始鍵即可測試。

【快速結局畫面】

在輸入名字的畫面中輸入名字，將游標移向END。按著方向鍵左上、B鍵和開始鍵再按A鍵即可。

美國女孩

介紹頁數→P.25

【出現彩色吧】

電源開啟後，當遊戲圖案出現時，按著A、B、C鍵再按開始鍵即可出現。

【跳關等】

遊戲中進行暫停，將方向鍵依上、左、右、下按押，在解除暫停前按A鍵，遊戲便會呈現慢動作。

此外，不按A鍵按C鍵時，魔法會增加，而按B鍵時可進入下一個關卡（強制性過關）。

オ

尾崎高爾夫

介紹頁數→P.88

【遊戲結束畫面】

1回合打數在99以上，或總分在100以上時，畫面便會改變，強制遊戲結束。

カ

空魂

介紹頁數→P.70

【取得特殊武器】

當符合以下條件便可裝備普通不會出現的武器。

●分數在1萬點以上，4位數皆為零時。

●開始之後向WOZ進6次連續空中攻擊。不可碰到敵人，第七次便可取得武器。

●讓WOZ學習128次

【無敵模式】

遊戲中按著方向鍵左、A和C鍵再暫停。仍按著按鍵等1秒。再解除暫停，在這個關卡便可以呈無敵狀態。但仍有敵人無法對付。

【加強防護效果】

當防護道具出現時，攻擊WOZ並取得道具。此時耐久力可比平時更高。

殿樣的野望

介紹頁數→P.169

【事件遊戲模式】

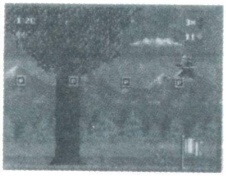
在標題畫面出現當中，利用2P控制器按下右、下、右下、A、下、右下、右、A、下、左下、左、B鍵。不久成功之後便會有音樂響起，此時便成為可只進行事件的遊戲模式了。

超能力小子

介紹頁數→P.34

【跳躍至最終畫面】

進行到2關時，走到接近目標最右的方塊之上，將主角的身體半邊露出來（參考圖片），同時按方向鍵右下、攻擊、跳躍鍵即可。



◀登上此地露出半身，再按下按鍵即可。

餓狼傳說

介紹頁數→P.41

【進入戰鬥模式】

在選項畫面進入控制設定，將游標移到POINT。按著方向鍵左再按B鍵、數變更為零，設定為零即可。接著進入對戰模式。設定點數成為5位數，此時便可大功告成。

【增加信用數】

在單打時遊戲結束之後，繼續畫面出現時按著A、B鍵再按C鍵。不久就會根據所按的數字，增加台數。（最多到9）

【無限制時間】

進入選項畫面將游標移到TIME LIMIT。按著A鍵再按方向鍵左，使可時間無限制延長。

【選擇電腦敵人角色】

在對戰遊戲中，選擇與電腦對戰。通常電腦會隨機決定角色。

但是在選擇與電腦對戰

時，按著2P控制器上的C鍵，便可自由選擇電腦的角色。

【在對戰模式中使用基斯】

在對戰模式中，按著方向鍵左再按開始鍵。此時便可選吉斯。在2P控制器中按左的話，也能使用基斯。

キ

騎士傳說

介紹頁數→P.121

【出現製作群名單】

在標題畫面中，按著方向鍵下和A、B、C鍵，再按開始鍵就會出現本款遊戲開發製作群的名單畫面。

星際大爭霸Ⅱ

介紹頁數→P.73

【進入結局畫面】

在選項畫面中，按下2P控制器的開始鍵並將游標移至EXIT。再按1P的開始鍵便會出現結局畫面。

球界道中記

介紹頁數→P.91

【使用終盤的3支隊伍】

輸入世界巡迴賽的密碼時，打入ZVN重新設定，在世界巡迴賽以外的模式中即可使用終盤的3支隊伍。

【隱藏情報】

輸入世界巡迴賽密碼時，輸入下列字母即可出現。

●KIKU ●KATO
●SHIN ●MASA
●END. ●HIDE

【球團介紹資料】

輸入世界巡迴賽密碼時，打入日本隊伍名稱，在多餘處打「・」，不久便會出現球團介紹資料。

究極之虎

介紹頁數→P.71

【選擇關卡】

在標題畫面中，按1次開始鍵，背景轉綠時按方向鍵上、下、右、左。

之後按下開始鍵，立刻變成選關畫面。

【進入結局畫面】

在標題畫面中，按1次開始鍵，當背景轉成綠色按方向鍵上、下、右、左。

接著按A、B、C鍵再按開始鍵即可。

【提升力量指令】

遊戲中暫停之後，按方向鍵依上、下、右、左順序，按著A鍵解除暫停，射擊力量便量提升。按B鍵解除的話，炸彈會增至8枚。當按鍵設定改變時，A、B鍵所對應的情形也會不同。

女子摔角

介紹頁數→P.89

【相同選手進行對戰】

在單打之外的模式中展開遊戲。首先決定單方選手，在視窗出現緞帶時，連打開始鍵和A鍵即可。

自己中心派

介紹頁數→P.165

【觀衆音效】

輸入密碼時打入一萬、九萬、九萬、一筒時就可以聽到觀衆的音效。

【觀衆音樂】

輸入密碼時打入東、南、西、北之後即可聽到觀衆音樂。

【進入結局畫面等】

首先將板拍控制器接在2P端子上（或者將MD的控制器分解，按方向鍵上下左右和C鍵、開始鍵再接上去）。接著開始等級對抗戰之後便可選擇平常無法使用的「開場」和「自動處理」。此外打入東、南、西、北的話，在退學畫面之後便會出現結局畫面。

【阻止閃電自摸】

在遊戲中輪到你摸牌的時候，在自摸時按著方向鍵下和A、B、C鍵，如此一來便可阻止快速自摸。

自己中心派2

介紹頁數→P.168

【各種便利機能】

首先在標題畫面中依照下、B、下、下、B、上、C、左、右、B、上、B、下、C、B的順序按鍵。不久，成功時畫面右上方會出現章魚圖案，即使在自由對戰以外的模式中也能使用公開機能和自動處理。

此外在輸入指令後，將游標移到「面子介紹」，按方向鍵左再按C鍵放開，便可在賭場中遊玩。此外尚有許多機能。

ク

空牙

介紹頁數→P.73

【選擇關卡】

在選項畫面中，設定機

數為5、音樂為10，聲音為3，當聲音響一次之後開始遊戲。之後轉換成自機選擇畫面，按著2P控制器上的任何一鍵再按1P的開始鍵。不久，便可從你所想要進行的關卡開始。2人同時進行時最好先決定2P自機。

2P控制器之對應表	
關卡	對應按鍵
2	A鍵
3	B鍵
4	C鍵
4	開始鍵
6	A＋B鍵

亞生命戰爭

介紹頁數→P.77

【選擇關卡】

在SEGA字體出現之後按下C鍵，等待轉換成標題畫面。標題畫面出現後按著C鍵，從方向鍵上方往右按一圈。成功時會出現效果音，遊戲後便會出現選關畫面。

連珠拼盤

介紹頁數→P.159

【進入裂縫中】

在標題畫面中，按著方向鍵左和A、B、C鍵，開始之後即可進入。

格蘭達戰役

介紹頁數→P.68

【克洛姆雷克變臉】

在第五關中，來回往最接近起點的橋走8次，克洛姆雷克的臉就會變成加藤茶的臉，但性能不變。

【簡易模式】

進入選項畫面之後，按C鍵10次便可設定為簡易。

【雷歐跌倒】

結局畫面開始之後，按A鍵最後放開，雷歐便會跌倒。

【宇宙鎗威力增為2倍】

在第二關星際機體的右翼，登上右翼前方的棒子，往尖端慢慢前進稍作等待，不久下方會出現道具，取得之後宇宙鎗的威力便會增為2倍，當然反作用力也會增加，只要將射擊時將方向鍵往前按即可減半。

【飛空古拉那達】

在第2關剩餘時間尚未為零之前，使用宇宙鎗反作用力從戰艦上落下，在尚未完全落下時，時間歸零爆炸即可成功。不久下一架自機便會飛在天空上。此效果在續關時無法產生作用。

網球公開賽

介紹頁數→P.93

【CONFIG模式】

輸入密碼時，最初為CONFIG6字，剩餘則輸入句號。之後就可進入可測試音效和設定力量的模式中。

【全新對手出場】

輸入密碼時，最初10個字是GRAND.SLAM，剩餘輸入句號。接著出現的對手就會全部更新。

暴力剋星

介紹頁數→P.32

【用自動販賣機增加1人】

在過關後的體力回復舞台中，在時間內破壞自動販賣機便可增加1人。

歡樂彈珠台

介紹頁數→P.170

【等級選擇】

首先進入音樂示範畫面，選擇等級6的曲子，依照A、C、A、B按下，接著再展開遊戲，按著方向鍵上方再按B鍵就可向前方的等級前進。此外按方向鍵下和B鍵就會回復原狀。

電光領航員

介紹頁數→P.76

【選擇關卡】

在各關卡開始之前，在表示關卡數時依照B、B、C、A、上、下快速按鍵，不久便可進入選關畫面中。

【瘋狂模式】

在標題畫面中尚未有選項出現時，依照上、下、左、右、B、A按鍵，標題會變色因此不用進入選項畫面即刻進入此模式遊戲中。

【增加殘餘機數】

在遊戲中暫停之後，依照上、下、A、B、C、左、右、C、B、A按鍵，不久便可增加1台。

ケ

慶應遊擊隊

介紹頁數→P.82

【附加遊戲】

在標題畫面中按開始鍵，出現選項之後，依照左、左、右、右、上、下、上、下、上、右、下、左、上按方向鍵；接著按開始鍵即可進行附加遊戲。此外在附加遊戲中取得200分以上，便

開始鍵，便可通障礙物了。

魔法寶石

介紹頁數→P.159

【2次使用魔法石】

將魔法石露出畫面外部約1～2個方塊面積，消去同色寶石後，露出的魔法石掉落可再度消去下方寶石。

サ

神秘陷阱3

介紹頁數→P.155

【DAPS鑑賞模式】

遊戲進行到最後，結局畫面結束之後，畫面會出現各種彩色。

接著畫面消失音樂完全停止之後，在5～6秒內按開始鍵便可進入觀賞模 式中

職業撞球

介紹頁數→P.167

【得分遊戲】

進行單打球袋遊戲之後，出現ZONE文字，當手上的球落到袋子中就可得分。

未來橄欖球

介紹頁數→P.89

【進入結局畫面】

輸入密碼「CGBBBB8FBBB2V」即可。

狂野泰國拳

介紹頁數→P.97

【音效測試】

在比賽中，按著方向鍵下方再進行暫停之後，ROUND表示變為SOUND即可進行音效測試。

第三次世界大戰

介紹頁數→P.127

【附加遊戲等】

最初的選擇畫面出現後選擇「環境設定」。進入環境設定畫面後按「上、下、左、右、開始鍵，不久出現指令輸入模式。輸入以下密碼即可進行附加遊戲等。

●GAME→國旗神經衰弱遊戲，1～2人玩。

●MICRONET→可觀賞隱藏畫面。

●CM→可觀賞戰鬥幻想曲的廣告畫面。

超級忍

介紹頁數→P.12

【手裏劍數無限增多】

在選項畫面中，將手裏劍數設定為00稍作等待，不久00變為∞展開遊戲。

超級忍Ⅱ

介紹頁數→P.43

【手裡劍數無限增多】

在選項畫面中，在SE的「SHURIKINS」項目上，將手裡劍數設定爲00。

然後暫時不移動游標地稍作等待一下，那麼手裡劍的顯示就會變多。

【無敵模式】

進入選項畫面將游標移至音樂之處。接著依照「HE RUNS」「JAPONESQUE」「SHINOBI WALK」「SAKURA」「GETUFU」的順序聆聽曲子。當最後曲子奏完後即可成功。

鮫！鮫！鮫！

介紹頁數→P.67

【出現2UP道具】

首先將武器的等級和P指標用到滿檔。接著將會出現的敵人消滅之就後會出現加2台的道具。

三國志～亂世群英

介紹頁數→P.112

【重新展開戰鬥】

進入戰鬥畫面後，按著A、B、C鍵再按開始鍵便可重新展開戰鬥。1對1時則無法奏效。

【強制性勝利】

敵人攻入武將（君主、太守以外）2人以上的領地後，留下1人另一人配置它地，按B鍵消除後再度配置武將，不用戰爭即可勝利。

【借錢無效化】

向同盟國借錢後將指令移至內政的「移動」中，放棄此國，再行軍入此國向它再借錢即可成功。

【節約金錢以提高德行】

教育武將時，每人使用金錢，忠誠度雖未提升但君主德行會提高。

【節約金錢以提高士氣】

當有武將想要提高士氣，將此武將的士兵減為零並訓練，當士氣提升士兵就會變回來。

雷射戰機

介紹頁數→P.65

【舞台選擇等】

在標題畫面中出現選擇畫面時，如依以下的順序按

會展開遊戲，根據分數，續關次數、點數也會增加。

得分	點數	續關
200分以上	6	＋1回
300分以上	7	＋2回
400分以上	10	＋3回
500分以上	30	＋4回
600分以上	40	＋5回

大地槍聲

介紹頁數→P.19

【選擇回合數】

在選項畫面按Ａ、Ｃ、Ｂ、Ｃ即可出現選擇項目。

コ

鋼鐵帝國

介紹頁數→P.75

【超級炸彈增到99個】

在各關卡最初出現自機選擇畫面時，在２Ｐ控制器上依照Ｃ、Ａ、Ｃ、Ａ、開始鍵，Ｂ按下。選擇自機之後，炸彈便增到99個。

【殘餘機數增至99台】

在選項畫面中，將難度設定為難，自機機數為２，續關為１，音效測試為65。

接著將游標移至音效測試，按１次Ａ或Ｂ鍵，開始遊戲，不久殘餘機數即會增加到99台。

【隨時提升等級】

在選項畫面中，將難度定為難，自機機數為２，續關為２，音效測試為77。接著將游標移住音效測試，按下Ａ或Ｂ鍵後展開遊戲。

接著在遊戲中按下２Ｐ控制器的Ｂ鍵，此時便可提高等級。

【選擇回合數】

在選項畫面中，在音效測試上依照１號２次，９號１次、２號１次的順序進行，此時便會出現回合項目。

戰斧

介紹頁數→P.13

【增加續關次數】

在遊樂場模式中的角色選擇畫面時，按方向鍵左下和Ａ、Ｃ鍵，不久遊戲結束的續關數便會增加到９。

【選擇關卡】

在遊樂場模式角色選擇畫面中，按方向鍵左下和Ｂ鍵。不久畫面左上會出現小數字就可以選關了。

戰斧Ⅱ

介紹頁數→P.30

【選擇關卡】

電源開啟在SEGA文字後的示範畫面中，按著Ａ、Ｂ、Ｃ鍵再按開始鍵。此時不要鬆開Ａ、Ｂ、Ｃ鍵，進入標題畫面，將游標移至選項中，再按Ｂ、Ｃ鍵（以下都一直接著Ａ鍵），在選項畫面中將游標移至EXIT，按下Ｂ、Ｃ鍵，接著再回到標題畫面，選擇單、雙打按Ｂ、Ｃ鍵，選擇普通遊戲再按Ｂ、Ｃ鍵，在選擇角色後按方向鍵上和Ｂ、Ｃ鍵，即可進入選關畫面。

【續關數增加到８】

出現標題畫面之後，將游標移到選項中同時按下Ａ、Ｂ、Ｃ鍵，進入選項畫面後按著Ｂ、Ｃ鍵，鬆開Ａ鍵。接著按著Ｂ、Ｃ鍵回到標題畫面，選擇普通模式之後，進入角色選擇畫面，不久續關數便會增加到８。

【魔法書大幅增加】

首先進入選項畫面，將魔法設定為特別。接著開始普通遊戲，無論任何一關皆可並前進到頭目之處，與頭目對決時將敵人全部消滅。立刻將魔法儲存到滿點（此時魔法書要有３個以上），接著進入得分關卡、鬆開魔法鍵，不取任何一個魔法書向下關前進。不久，開始後同時使用魔法，此時魔法書便會增加到200以上。但是使用魔法超越魔法等級上限時，遊戲便會停止。

戰斧Ⅲ

介紹頁數→P.42

【選擇關卡】

最初的角色選擇畫面出現時，將游標移至想要使用的角色中。接著立刻按Ａ鍵４次，開始鍵１次、Ｃ鍵６次（在選擇角色後的雷電尚未消失前），可以選關了。

冒險少年綜合版

介紹頁數→P.135

【敵人嘍囉不再出現】

開始起動遊戲之後，立刻按下２Ｐ的方向鍵左和開始鍵，持續按著直到SEGA圖案消失。接著展開遊戲，在原野上行走時按２Ｐ的開始鍵，敵人嘍囉將不會出現（再按一次則會解除）。

在使用此秘技時利用Ｃ鍵表示出系統・指令，再按

鈕，就會聽到效果音。
・「左、右、A、B、C」→遊戲一開始，可以進行舞台選。還有，按下開始鈕，就可強制性地通過舞台。
・「右、上、左、下、A」→可選擇較容易的難易度。

【無敵模式】

在選擇舞台之後，再輸入B、A、C、A、左、左、右、左即可。

閃電出擊ⅡMD

介紹頁數→P.62

【有限制的選關】

在設定難度下，全部過關之後，結束畫面以後再按一次重來鈕即可選關。

【50萬分的加分】

在側視舞台下，完全不破壞敵人，打倒頭目過關關後，就可得到50萬分加分。

閃電出擊Ⅲ

介紹頁數→P.64

【武器全部取得】

在遊戲中暫停，同時按上＋B鈕10次，再同時按下＋B鈕乙次。之後再按B鈕就可增加武器，C鈕減少武器，A鈕則裝備武器。

【2人合力玩】

把2P的搖桿接上，則2P也可進行武器選擇及速度調整。

【結束畫面稍作改變】

在過關的結束畫面時，事先按下C鈕，主角就會有所改變。（畫面也會有所變動）

閃電出擊Ⅳ

介紹頁數→P.76

【武器完全取得】

在遊戲中暫停，按上、右、A、下、右、A、C、左、上、B。

之後再按下右，就可得到鈎子；再按下上，則可得到全部的武器。但如果更改了按鈕功能，則指令也會跟著改變。

【附加BGM】

在通過最後一關看到結束畫面後，進入選項模式就可在音效測試中找到。

摔角列傳

介紹頁數→P.93

【無限接關】

在世界冠軍賽中使用接關，在「GAME OVER」出現時，按住上鈕再按下C鈕，就可以無限地接關。

【在比賽中變換BGM】

在遊戲中暫停，按上＋B鈕即可變換BGM。

【可重覆選擇同樣選手】

在世界冠軍賽之外的模式開始前，先選自己的選手。而之後當電腦（2P）在選擇時，當他移動到已選擇的選手時按下B＋C鈕，就可不停重覆使用。

【自動操縱】

先選刺激模式，並決定選手。之後在選手的臉出現時（比賽前的畫面）按住下鈕及C鈕。

如此一來，電腦就會替你自動操縱。

シ

凱撒大帝Ⅱ

介紹頁數→P.116

【拔河比賽】

首先把遊戲選擇視窗保留原來大小，再把游標移到「DATA LOAD」的最右方。再按住1P及2P搖桿的開始鈕，再按下1P的A鈕，就可進行拔河比賽。

爆笑海底城Ⅱ

介紹頁數→P.42

【5分鐘無敵模式等】

在遊戲開始後，立刻取得在右上方並排的5個得分道具，波特就可以有5分鐘的無敵。

而在無敵時間內通過第一扇門內，就可以打開全部的門。

【超高跳躍】

在波特跳躍著地之前，按住方向鈕的下方，再按下跳躍鈕，就可跳得比以前高了。而跳的高度，則完全視你按住下鈕的時間長短而定。

J聯盟超級射手

介紹頁數→P.99

【立刻進入結束畫面】

在標題畫面時，按方向鈕的上＋A、C鈕，就可看到J聯盟模式的結束畫面（鹿島隊的畫面）。

【變更選手資料】

在遊戲開始時的「選手資料畫面」出現時，選擇資料。再按住開始鈕＋A、C

鈕，就會出現選手的資料。之後再按開始鈕＋Ａ、Ｃ鈕，就可變更選手資料。

紫禁城

介紹頁數→P.160

【知道裏關的存在嗎？】

在通過了100關出現結束畫面後，不碰按鈕。２分鐘後，會出現裏關（101關）的密碼——ておりこほんのちすもを。而在裏關關中，背景以及牌的位置等都會重新調配。

四天明王

介紹頁數→P.15

【無敵模式】

在２人玩時，當某一個人體力減為０，而要倒地時，那一個人瞬間按下開始鈕。之後就會進入角色選擇畫面，之後再回到遊戲，那位角色就會變成無敵。但如果取得生命恢復道具則無效。

翼族戰士

介紹頁數→P.70

【簡單模式】

在選項畫面中，把游標移到難度設定，再按住Ａ、Ｂ、Ｃ鈕後按開始鈕。

【無限接關】

出現「GAME OVER」時，按左＋Ａ、Ｃ鈕，並且進入接關畫面。而如不放開按鈕，再按一次開始鈕接關，則接關次數就不會減少。

【選關】

在選項畫面中，將游標移到控制的選項，按Ａ鈕５秒即可進入選關畫面。

光明與黑暗

介紹頁數→P.131

【得到大錢】

在道具店要求修理道具，而所有的錢比老闆要的錢少。如此他不但會幫你修，而且更會給你數百枚金幣。

【便宜地修理道具】

修理道具，要花它價格的1.25倍費用，因此不如先賣給道具店再買回來，比較省錢。

【MP節省法】

在神殿中出現青苔處走動，只要換方向就會被吸取MP。因此在轉角處，就必須去撞壁，而如此一來就不會被吸取MP。（每個轉角節省一次）

【死亡魔法秘技】

在死亡魔法無效的地區之中，只要之前在有效的地區使用死亡魔法，它的效果就可以延續到無效的地區之內。

【特殊挖起物】

三位角色等級都在：

●60以上▶だいちのこづち
●70以上▶きょじんのふえ
●80以上▶ばくれつボックス
●90以上▶しっこくのはこ

光明與黑暗續戰篇

介紹頁數→P.133

【音效測試】

在過關了以後，再度讀取進度，就會出現「はやくよんで」的訊息，而在此時只要按住下鈕，再隨便按Ａ、Ｂ、Ｃ鈕任一鈕，就可進入音效測試模式。

【改變己方的姓名】

在開始新遊戲，輸入主角姓名時，選擇「結束」。

然後再按住２Ｐ搖桿的開始鈕以及Ａ、Ｂ、Ｃ鈕，接著按下１Ｐ搖桿的Ａ鈕，就可以更改己方同伴的姓名了。

【戰鬥中測試等】

首先按住２Ｐ的上鈕及開始鈕，再打開電源或重來。而當SEGA的商標出現時，再按下２Ｐ的Ａ、Ｃ鈕，等待商標消失。

之後等到「わーたのしみー！」的訊息出現，並按下１Ｐ的Ａ鈕，就可以選擇１～30的戰鬥畫面。而在此時，不按Ａ鈕，而按Ｂ鈕即可選擇１～８章。然後改成Ｃ鈕則可以立刻看到結束畫面。

但是如果使用這個秘技就不能記錄，而之前的儲存資料也會消失。

【增加特殊道具】

不論是誰，只要在戰鬥時，將「白のリング」放在道具視窗的最左方。

而在戰鬥中，將視窗最上方的道具丟掉，再用主角的魔法，則在商店中，就可以找到和你剛剛所選一樣的特殊道具。

【各種隱藏道具】

在遊戲中有許多隱藏道具存在。

●第３章的巴克多克採掘場戰鬥結束後，進入洞穴調查

●第 3 章戰鬥中（獨木橋戰鬥），調查 3 位妖精獵人所在處的左方之後，就可以獲得「きついふく」。
●第 4 章在「烏蘭巴特爾城堡」的戰鬥中，調查右下方城壁空隙中的木頭，就可得到「けんじ」。
●在船上的戰鬥中，調查船的左下方，會有月光石。
●在第 5 章的船上戰鬥（第 2 次），調查船的右下方，可得到「てつぼう」。
●在龍大地巴龍成為伙伴的戰鬥中，調查神殿左上方的石頭，就可以得到「ようじ」。

【優古爾飲料的效果】

在戰鬥中，只要打倒優古爾，就可能得到「優古爾飲料」。

而如果在戰鬥中使用，角色的經驗值會＋1，而且會變成優古爾。

【和優古爾的邂逅①】

在第 1 章阿爾達隆戰鬥後，城內右方向下就會出現。

【和優古爾的邂逅②】

在第 6 章巴龍加入後，回到魯多爾村敵人所站的地方，優古爾就會出現。

【和優古爾的邂逅③】

在第 7 章向左繞本陣的牆壁 2 圈。



◀最後，由本陣下的牆壁，向右方一直前進。

【姆撒布的住所】

在第 7 章國王入牢之後，逃出到鎮上的照片位置，而那裏就有他的訊息。



◀調查這幢建築物的牆壁就會出現訊息。

【半藏的住所】

在第 8 章中，調查一進城旁的樹木，那裏就可找到隱藏的半藏。

【君長希爾 4 的有效距離】

如果有會使用希爾等級 4 的角色存在，必須先選擇希爾的等級 3。而等顯示出魔法有效距離時，再按 B 鈕。之後不要再動到方向鈕，以 A 或 C 鈕選希爾 4 的魔法，它的有效距離就可提升到 3 格。

光明與黑暗續戰篇 II

介紹頁數→P.134

【音效測試】

在完全過關一次看到過結束畫面之後，之後再選擇繼續，並按住上及開始鈕，再按下 C 鈕即可音效測試。

【變更角色的姓名】

在完全過關一次看到過結束畫面後，選擇「重新開始」。而在輸入主角姓名，選結束再按住開始鈕及 A 鈕，就可更換其他人姓名。」

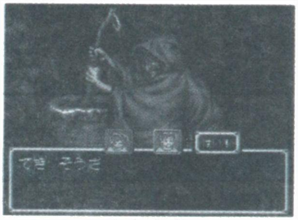
【難度選擇】

在前面的角色更換名稱之後，就可以進行難度的選擇。

【編輯模式】

在插入電源SEGA的商標出現時，輸入上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、B。

而如果成功之後，就會出現效果音。而之後不管是選「重新開始」或是「繼續遊戲」，就可以進行像是處理速度等等的編輯模式的更改。



【做出超強角色】

只要角色經驗值升到99時，如果受到敵人的コンフーズ魔法，就會混亂攻擊我方。便可得到經驗值 1 點，並且提升等級，而之後就可以發現到能力值提到異常的高。

影武者

介紹頁數→P.18

【練習模式】

在標題畫面時，按住 A、B、C 鈕再按開始鈕。之後在選項畫面，就可發現有舞台練習的項目。

【確實的 1 UP】

在加分舞台不打倒任何 1 人著地也可以加 1 UP。

【超高加分】

相當困難，也就是說不打倒任何敵人（用忍術打倒無妨），就可以獲得10萬分的加分。

雀偵物語

介紹頁數→P.166

【可看到對手的牌】

在對戰中連接２Ｐ的開始鈕，就可看到對手的牌。

獸王記

介紹頁數→P.10

【獸人選擇】

標題畫面時，按左下及Ａ、Ｂ、Ｃ鈕再按開始鈕，就可進入獸人選擇畫面。而可變身的獸人種類可變更。

【音效測試】

在標題畫面時，按右上及Ａ、Ｃ鈕和開始鈕。

【在結束畫面中可操縱】

在通過全部舞台結束畫面時，也可以操縱此時的角色來行動。

重裝機兵

介紹頁數→P.13

【無限接關】

當接關次數剩２次時，進入選項畫面按開始鈕。

之後就可發現接關次數增加到９次，而且可以來回不停使用。

【獲得所有武器】

在第１關只破壞敵人的突擊艦，以2800分的狀態過關，在第２關以後就可以使用所有的武器，但只能接關一次。

【令人懷念的掌上遊戲】

在舞台１武器選擇畫面時，選完後選「START」。再按Ａ、Ｃ鈕，就可玩到懷念的「入侵者」。

【變成AIMING MODE】

先暫停按住Ａ、Ｂ鈕，再按下Ｃ鈕，就可以變更成為SIMING MODE。

【操縱嘍囉】

連按２Ｐ的開始鈕，就可操縱敵人的嘍囉。

【操縱商標】

打開電源出現商標時，同時按下２Ｐ的右上及Ａ、Ｃ鈕，就可用方向鈕自由控制商標。

修羅之門

介紹頁數→P.117

【全部密碼】

●泉▶はらへっちゃってもうタメ
●陣雷▶とんでもないこぞうだの
●海堂▶へへへっ…
●竹海▶もんがあいちまったな…
●羽山▶むつつくもだ
●飛田▶もういちどやりたい…って
●片山▶フフ…たのしみですねえ
●不破▶たいしたことはないな

銀星戰將

介紹頁數→P.82

【音聲測試】

在標題畫面時，按住２Ｐ的Ａ、Ｂ、Ｃ鈕，就可用１Ｐ進入選項畫面。而音效就會改成音聲，來進行音聲測試。

【增加接關次數】

當接關次數剩１次時，在開場展示畫面時，輸入右、上、Ａ、Ｂ、Ｃ、左、左、下、Ｃ、Ａ、開始，就可增加十次。

【專家模示等】

在開場展示畫面時，按下２Ｐ的Ｂ、Ｂ、Ａ、Ｃ、上、左、右、下、Ｃ、上、Ａ，之後再進入遊戲，就可以玩到比一般更難的專家模式。

而在相同的要領下，在專家模式的指令後再加上一個Ｂ，就可以進入更可怕的超專家模式，但一進入選項畫面就無效。

【在遊戲中恢復防護罩】

在開場畫面時輸入右、左、Ａ、右、上、Ｃ、Ｂ、下、左、Ｂ、Ａ、上、開始，之後只要自機受到損害時。按下２Ｐ的Ａ鈕就可以恢復防護罩。

【選關】

在開場畫面時輸入下、下、上、上、右、左、右、左、Ａ、Ｂ、開始鈕。之後再在標題畫面按１次開始鈕，就會出現選關的功能。

但選擇14關以後的話，卻只能看到，遊戲中的展示部分及巡洋艦而已，十分可惜。

ス

虛幻世界

介紹頁數→P.156

【隨時重來】

在選擇畫面時，只要按下Ａ、Ｂ、Ｃ鈕及開始鈕，就可以立刻重來。

這是一個十分方便的秘技喲！

超級飛狼

介紹頁數→P.71

【無敵模式】

標題畫面出現時依順按下「A、B、C、A、C、C、B、B、A、C」，遊戲開始後即變成無敵狀態。

超級追蹤H.Q.

介紹頁數→P.151

【資金增加等】

●資金增加→按著方向鈕的下方，輸入「C、A、A、B、A、A、C、A、A」然後進入OPTION即可將資金設定在5。

●自由選擇舞台→按著方向鈕的左方，輸入「B、B、C、A、B、C、B、C、A」然後進入OPTION最下方即出現舞台選擇顯示（到

●改變車子顏色→按著方向鈕上方，輸入「A、C、B B、A、C、A、C、B」即可。

藍色霹靂號

介紹頁數→P.61

【選擇舞台】

標題畫面出現後，欲進入舞台2時，按下A鈕1次舞台3則為2次，舞台4則為3次然後，按下「上、下左、右、右、左、下」後，按著方向鈕上方同時按下開始鈕，可從中途開始遊戲。

超級大戰略

介紹頁數→P.110

【隱藏武器】

●最新兵器→「C、C、上、左、右、右、上、A」

●戰鬥轟炸機→「C、C、下、下、右、上、左、下、右、上、上、A」

●噴射運輸機→「C、C、左、右、右、右、右、A」

●F-14XX→「C、C、上、上、上、上、右、A」

●間諜部隊→「C、C、上、上、上、右、右、右、右、右、右、A」

【隱藏地圖】

叫出任一地圖，當全體圖出現時按下「下、下、右、右、左、左、上、上」再按下A鈕，即出現隱藏地圖了。

【有利的攻擊方法】

首先，讓位於航空母艦上備有長射程武器的部隊（例如F-14）待機。

然後，當敵軍部隊接近空母時，先把自己其他部隊下完指令之後，再輸入中止指令，艦載機即會在空母上發射長射程武器攻擊敵軍。

【變更預算與工業力】

叫出地圖，按下「上、上、上；右、下、下、下、下、A」即可成功。

超級排球

介紹頁數→P.90

【神秘隊伍】

在日本或世界聯盟時輸入「うらわざ」的密碼，即可與不知名的隊伍比賽。

【製作群名單】

在日本或世界聯盟時輸入「すたつふ」的密碼，即可見到製作群的大名。

【3種必殺技】

本遊戲中，共有以下三種必殺技，但每局只能使用一次

●閃光扣球→要接對手的發球時，按上與A鈕，再同時按下與A、B鈕舉球、扣球攻擊的選手身體即會發光。

●閃電發球→按上與A、B鈕拋球在擊球瞬間再按下與A、B鈕。

●天花板發球→按上與A、B鈕發球，在擊球瞬間再按上與A、B鈕。

超級機車賽

介紹頁數→P.144

【進入PPTION】

標題畫面時，同時按著A鈕與開始鈕即可。

超級幻想空間

介紹頁數→P.75

【無敵模式】

遊戲中按下暫停鈕，用2P的搖桿同時按住左下和開始鈕時，按下B鈕。

於是，畫面上便會出現「PASS」再用1P的搖桿按下B鈕，即出現機數不減與無敵兩種模式可供選擇。

然後，按下C鈕可跳躍到下一區域，按下A鈕即可消除暫停的狀態。

【金錢增加制最大值】

遊戲中按下暫停鈕，用2P搖桿按左下和開始鈕，然後按下A鈕金錢即會增加到最大值，按下C鈕則前線基地會全部遭到破壞。

【以原始音效進行遊戲】

標題畫面出現時選擇遊戲開始，同時按下A、B、C鈕時再按下開始鈕。

然後只要在遊戲開始之

前一直按著這四個按鈕。即可享受大型電動版的音樂。

超級摩納哥大賽

介紹頁數→P.151

【沒有頭的駕駛員】

首先，在超級摩納哥GP大賽模式中，以溼滑的條件下拿到前三名之前，在抵達終點的前一刻按下A、B、C鈕。然後，頒獎時，駕駛員手中就會拿著自己的頭而不是獎杯了」！

【倒楣的特技】

玩家可把終點前揮舞旗子的人撞出去，不過沒成績。

超級魔術方塊

介紹頁數→P.158

【調整模式】

標題畫面出現時，按下「上、上、下、下、左、右、左、右、A、B」即可進入調整模式。

太空防衛戰

介紹頁數→P.153

【增加閥門鑰匙】

本遊戲在再次進入已經過關的迷宮之後，敵人會再度復活，但開過的閥門並不會關上，因此，玩家只要反覆進入擁有閥門鑰匙敵人所在的迷宮（例如海王星）即可重覆奪取閥門鑰匙，省掉以後再找尋鑰匙的麻煩。

出擊飛龍

介紹頁數→P.16

【3次接關】

遊戲一開始後，捲軸往上捲之時，按下A、C、B、C、A」，在遊戲結束後即有3次接關。

【不會消失的OPTION】

當玩家取得2個普通的膠囊之後，當圓型的膠囊道具出現時，先故意造成受傷，然後再等2個膠囊都消失之後（1個也可）再去拿取圓型的膠囊。然後，保持不受傷的狀態之下等待表變成普通的膠囊。雖然生命值不會變成紅色，但膠囊卻還是存在。不過若飛龍掉入洞中或水中就無效了。

快打拳頭

介紹頁數→P.23

【變更初期的生命值】

插入電源後迅速地連按RESET鈕10次，進入設定畫面，指標移至音效測試，方向鈕向下按3次，按A或C鈕即可改變初期的生命值

快打旋風Ⅱ四大天王版

介紹頁數→P.44

【只有必殺技的模式】

插入電源之後，卡普空的標題出現時，用6鈕控制器按「下、Z、上、X、A、Y、B、C」，成功的話會有「やったあ」的聲音出現，然後選擇猛擊模式或刺激模式的一人遊戲後，就會變成只能使用必殺技（沒有通常技）。

只有3鈕控制器時，按下「下、C、上、A、A、B、B、C」也可得到相同的效果（以下的裏技亦同）。

【調整猛擊模式的速度】

插入電源後，在開頭的示範畫面到消失之間按「下、Z、上、X、A、Y、B、C」

然後選擇猛擊模式，只要左右按下方向鈕，即可變更遊戲的速度。

【用同樣角色對戰】

在猛擊模式或刺激模式，當選擇戰鬥模式時，用2P控制器按「下、Z、上、X、A、Y、B、C」。

當「スピニングバードキック」的聲音出現時就成功了。玩家可自由選擇各角色2次來進行對戰（同角色對戰時一角色使用2次）。

鬼屋歷險

介紹頁數→P.35

【選擇舞台】

在標題畫面選項尚未出現時按「下、下、B、下、下、C」即可選擇舞台。

太空入侵者90

介紹頁數→P.66

【選擇音效】

標題畫面出現時按著A、B鈕再按下開始鈕，當畫面變暗後按下「右、右、下」即可選擇音效。

【選擇區域】

標題畫面出現，按著A、C鈕時按下開始鈕，當畫面變暗後按下「B、A、C」即可選擇區域。

【回復防護罩】

不論在任何區域均可，第一次選擇武器時選擇雷射（攻擊UFO即可得到）。

不使用雷射而進行第二次與敵人接觸，用通常光束攻擊。在面對侵略者時，用先前的雷射攻擊其正中央，防護罩即會全部恢復。

電子作戰

介紹頁數→P.79

【東亞計畫模式】

進入設定模式，指標移至控制設定，同時按A、B、C鈕，畫面即會切換成東亞計畫模式（解除時亦同）

本模式中可設定難易度從1～32級。而且，東亞計畫模式中防護罩有時間限制，其難易度的變化可說是幾乎跟大型電玩一樣，玩家們可享受到大型電玩的效果。

【衆多的特徵】

MD版的本遊戲中，由於忠實地引進移殖大型電玩版的許多特徵，在此就先向各位玩家介紹已知的部份。

●武器裝備全滿→遊戲開始後，什麽也不做（可移動）被敵人擊潰後，下一台自機的武器裝備即會全滿。

●幫手登場→遊戲開始取得25個增加威力的星號後，幫手就會現身。

幫手在一定程度下會自動閃躲敵人的子彈，亦可由2P控制器來操縱幫手。

●跳躍到後面的區域→遊戲開始後，不發射子彈（不攻擊敵人）只躲避敵人的子彈經過6個區域以上後便可跳躍到23區域。

而且隨著通過區域數的增加，可獲得一定的加分，另外，本特徵在調整模式中亦存在。

■通過6個區域→15萬分
■通過8個區域→18萬分
■通過10個區域→21萬分
■通過12個區域→24萬分

●侵略者登場→自機的武器攻擊時，若集中某一點攻擊的話，就會出現20分侵略者繼續攻擊之的話分數也會增加。

●用雷射讓花開→用雷射攻擊地面的花芽使之成長，即可得到高分。

●雙葉出現→以自機炸彈攻擊特定地點之後，會出現雙葉，擊中它可得到高分。

●嵌板出現→以自機追踪飛彈攻擊特定地點後，會出現嵌板，擊中它可得到高分。

●獲得一個星號→遊戲開始後，按下攻擊鈕與武器選擇鈕加上方向鈕的右方，即可無條件獲得一個星號，唯難易度在普通以上才會成功。

●一萬分加分→遊戲開始後按著武器選擇鈕和方向鈕的左下，所擊中第一個敵人即可加分一萬分。

【無敵模式等】

遊戲中（任何模式均可）暫停，再按「右、左、右、下、上、下、左」再解除暫停，自機即成無敵狀態。

本指令輸入後，遊戲中按著B鈕再按C鈕，（控制設定時若改變按鈕的設定，則以原來的設定為準）即可增加武器選擇的指示計。

另外，暫停遊戲之後操作以下指令可得許多效果。

●前進到下一個區域→按著方向鈕右方，按下開始鈕。

●提昇遊戲速度→按著方向鈕的上方，按下開始鈕。

●強制地省略關卡→按著方向鈕的下方，按下開始鈕，就可以跳關了。

セ

精靈神世紀

介紹頁數→P.135

【調整模式】

開始新遊戲，立刻和撒娜會話三次後往北門走去，出門走一步左轉，森林中有密道，和密道內人交談便會得到「さかだての指輪」，使用得到的戒指1次（沒有任何效果），設定欄內會出現「訊息速度」的指令。

連續設定訊息速度為「MIN」10次，再設定為「はやい」1次，成功的話此時可自動得到2個魔法，最後再打開指令櫥窗。

聖劍王子

介紹頁數→P.23

【隱藏密碼】

輸入「TAITOZ」的密碼，即從第9關開始遊戲，同時擁有許多的道具。

零翼

介紹頁數→P.72

【最強設定】

以最高的武器威力，或是裝備超級爆彈進行遊戲時運送下一顆超級爆彈的運輸機在一定機率之下會送來特殊道具，是最強的裝備。

【使用爆彈的特殊方法】

接近畫面右側時放下超級爆彈時，爆風會波及到畫面左側，破壞後方的敵人。

【捕獲比比路人】

舞台4的某處藏有比比路人。用探照燈照照奇怪的地方找看看，捕獲的話有一萬分。要注意的是，千萬不可用子彈攻擊，只能用探照

燈才行，否則會打死他。

戰場之狼Ⅱ

介紹頁數→P.25

【超難模式】

按著A、B、C鈕開始「獨創模式」遊戲後，敵人士兵動作會變得非常迅速。

【用一個急救箱讓全員恢復】

進行獨創模式的遊戲時會出現特殊的急救箱，先取得急救箱，等到人物的體力回復、血量全滿的時間後，再按下開始鈕，如此一來就可使別的同伴（受傷的同伴）也能使體力全部恢復，只要重覆上述的動作即可。

ソ

救援大作戰

介紹頁數→P.41

【無敵模式等】

插入電源後，按著方向鈕的左上與A、C鈕，再按重新設定鈕，然後鬆手。

標題畫面出現時，按一下B鈕就成功了。

戰國傳奇

介紹頁數→P.130

【角色不老不死】

首先使用「時間を進める」的指令讓人物的年齡增加如精靈到200歲以上妖精到100歲以上，巫師或武士到60歲以上等，再出發去冒險，故意造成死亡。然後，讓時間經過20年之後，先記錄起來，再去讓人物復活即可（機率很低，失敗則重來）人物即會不老不死。

【劇本7的破關方法】

劇本7的珊瑚，洞窟入口開始算由遠到近是Si（低音）、Do、Do#、Re、Re#、Mi、Fa、Fa#、So、So#、La、La#、Si（高音）的順序。讓珊瑚發音的正確順序是Si（低音）、Re、So、Si（高音）La。但依照這順序彈奏時中途So的珊瑚會折斷，故要用Fa#的珊瑚來取代，再彈一次即可。

【聽BGM】

全部10個劇本都破關後再組成隊伍（1人也可）即可聽見BGM的音效。

巫術神界

介紹頁數→P.26

【音效測試】

標題畫面出現時，按著A、B、C鈕按下開始鈕即可測試音效。

巫術神界

介紹頁數→P.26

【材料的組合】

以下即為「ソダン」的材料組合表，所有的組合的均離不開以下的效果。

組合	效果
紅	攻擊力提昇
藍	恢復少許體力
黃	敵1人受傷
紅+透明	增加所剩人數
藍+透明	一定時間內無敵
黃+透明	火焰之劍
紅+黃	火焰之劍（強力版）
藍+黃	毒（受傷）
透明×4	跳躍到下面
紅+藍+黃+透明	ボルダン(シャルダ)立刻死亡
藍+黃+透明	畫面內敵全員受傷

音速小子

介紹頁數→P.24

【選擇區域等】

標題畫面出現時，按「上、下、下、下、左、右」效果音效產生，再按著A鈕、開始鈕即可選擇區域。

【無敵模式等】

標題畫面出現時，按「上、C、下、C、下、C、下、C；左、C、右」即會產生效果音效，按著A鈕再按下開始鈕即可進入無敵模式。無敵時按下B鈕即變成別的人物，按下A鈕可依序變換。而且此時按下C鈕可在畫面上配置人物。

【慢動作等】

標題畫面出現時，按「C、C、上、下、下、下、左、右」，並在遊戲開始時按暫停，再按B鈕即成慢動作狀態。另外，按下C鈕則成コマ送リ模式，按下A鈕則重新設定。

【突然變成結束畫面】

標題畫面出現時，連按C鈕7次，然後按「上、下、下、左、右」等效果音效產生之後使用選擇區域的秘技，進入區域選擇畫面。指標移至音效測試選擇9E按下A鈕即可見到結束畫面。

【五萬分加分】

任何區域均可，只要在29秒以內抵達終點均可加分五萬分，而且這項裏技不論是在Ⅱ或是CD版均成立。

音速小子2

介紹頁數→P.36

【選擇地區】

在選擇畫面中，依序選19、65、09、17號曲子，並且在17號響完時，回到標題畫面。這時將游標移到「IPLAYER」，之後一邊按A鈕，一邊按下開始鍵，就可進入地區選擇的機能。

在使用本項秘技的時候，按下暫停並按B，就是慢動作，C是特寫鏡頭，A則是重新設定。

【輕易地聚集寶石】

在上述的地區選擇畫面中，依次選擇04、01、02、06的音樂，在響完的同時，就可聚集到所有的寶石。而且，也在持久所有寶石時，再取得50個以上的圓環，主角就可變身為超級的狀態，一次跳昇好幾級。

【可以再繼續玩14次】

使用地區選擇的秘技後，在音樂測試中，依序選01、01、02、04，播完後再讓聲不斷響著，這時選「PLAYER SELECT」，按下開始後可再繼續14回。

【編輯模式】

在地區選擇畫面，將游標移到音樂測試，並依序選01、09、09、02、01、01、02、04。稍後選擇將游標移到理想地區，並按著A鈕讓遊戲開始。然後在遊戲中暫停，按B鈕，主角會變成其他角色。按A，所有角色都改變。再按C，就可將顯示的角色，分配到畫面中。

音速小子CD

介紹頁數→P.51

【選擇地區】

標題畫面中按「上、下、下、左、右、B」，就可進入地區選擇畫面，但只能玩所選的這個地區。

【測試聲音等】

在標題畫面，依指示按鈕，可得到各種功能。

●音樂測試→下、下、下、左、右、A。

●開發人員→右、右、上、上、下、C。

●可以用2P控制器移動標題畫面的雲→A＋上、下、下、下、下、上。

【隱藏畫面等】

用上述秘技進入音樂測試，按以下數字，就可進入隱藏畫面或編輯模式等。

●編輯模式→DA40、PCM12、SE11

●隱藏畫面（有4種）

DA42、PCM03、SE01

DA46、PCM12、SE25

DA42、PCM04、SE21

DA44、PCM11、SE09

【視覺模式等】

打通所有關卡進入限時模式後，盡量向每個地區挑戰，只要通關時間少於以下條件，就可進入隱藏關卡。

●D.A.GARDEN→總合時間在37分27秒57以下。

●超級限時關卡→總合時間在30分21秒05以下，在限時畫面中按向左就可進入。

●視覺模式→總合通關時間在25分46秒12以下，就可在標題畫面中選擇到。

【編輯模式】

遊戲啟動後，在一般的地區展示模式中，用2P的控制器按下開始鍵。先不要管分數和時間的變化，直接從普通遊戲開始。然後在遊戲中按下B後，就可進入編輯模式，同時地圖也會做很多改變（和從音樂測試中進入編輯模式的效果一樣。）而且這時的操作和「音速小子2」的編輯模式一樣。

宇宙繼承者

介紹頁數→P.80

【無敵模式等】

在標題畫面上依次按「A、B、C、A、B、C、B、C、B、A」，就可進入編輯模式。

另外，將游標移到最下面的「MODE」項目中，然後按著A鈕，再不斷按方向鍵的右邊，就可選擇無敵模式或殘機99架的模式。

如果在選擇關卡後暫停遊戲，按發射鍵就會出現慢動作。如果在遊戲中同時按A、B、C，就可跳開。

ㄉ

達爾文4081

介紹頁數→P.64

【選擇關卡】

進入選擇畫面，在音樂測試中設定32。然後任意按幾次A、B、C其中一鈕，再按開始鍵跳出選擇畫面。待遊戲開始時，就會從先前所按次數加1的關卡開始。如按2次就從第3關開始。不過若在選擇畫面中，已先選別的項目，此法就無效。

女神誕生

介紹頁數→P.49

【賺取生命球】

如果上下移動1、2關的魔術師，可使他不斷復活，但只要打敗他便可得到無數個生命球。即使取到最大數量，只要重來一次，就會恢復到原本應有的生命數。

大航海時代

介紹頁數→P.115

【突然到終了部分】

插入電源後，就一直按方向鈕上鍵等遊戲開始就可

大旋風

介紹頁數→P.65

【其他未使用的展示畫面】

在選擇畫面上選高難度，殘機一台、音樂26、RAPID是OFF，就可看到異於平常的展示畫面。

【變換自機】

打通2關後，自機就會變成攻擊用直昇機。通過3關後，自機會變成噴射機，且速度更快。

恐龍大作戰

介紹頁數→P.116

【各種隱藏關卡】

進入隱藏關卡如下所示

●RIKA　●SARU
●EMI　●PPPP
●BNGO　●TWIN
●BENI　●NAGA
●MIZU　●METE
●NIKU　●LOVE
●DEMO　●EEEE
●PUGU　●GEKI

【動畫模式】

輸入「ANIM」，就可先看一次遊戲中所有角色的動作。

在這模式中，可用A鈕變換角色，B鈕改變移動方式，C鈕改變角色的方向，用開始鍵則出現慢動作。

【用宇宙人來玩】

輸入秘技「MHRI」，就可用宇宙人來玩。而且只要打通所有關卡，還會出現不一樣的結局。

【衝浪隊伍登場】

在遊戲中沒有任何角色的時候移動畫面，就可使用「こうずい」指令，接著就會出現衝浪隊。

最後決戰

介紹頁數→P.17

【超級選擇】

標題畫面出現目錄時，按10次C鈕進入選擇畫面。接下來就可在選擇關卡中，使用超級選擇。

【神秘UFO】

使用中上難易度開始玩，第一回合開始後馬上發射一發飛彈。之後射擊從畫面右方飛出的小飛碟。成功後就會出現比一般更強力的道具。

大魔界村

介紹頁數→P.11

【無敵模式】

連續進入選擇畫面四次，然後回到標題畫面，再按4次A，再依次按「上、上、下、下、左、右、左、右」，最後按著B讓遊戲開始，就可進入無敵模式。

【選擇關卡】

連續進入選擇畫面4次，然後回到標題畫面。此時按16次A，再按「上、上、下、下、左、右、左、右」，接下來只要按以下這些鈕，就可進入喜歡的關卡。

開始關卡	對應鈕
第1關後半	A
第2關	上
第2關後半	上＋A
第3關	下
第3關後半	下＋A
第4關	左
第4關後半	左＋A
第5關	右
第5關後半	右＋A
最後一關	右下

時空女孩

介紹頁數→P.49

【選擇關卡等】

出現標題畫面時，依次按「左、右、右、上」，然後選擇遊戲開始，就可選擇關卡。而且用這項秘技玩遊戲時，可使用開始鍵暫停遊戲。如用暫停鍵＋C鈕，可跳到下一關。如用暫停鍵＋B，遊戲就結束了。

【附加畫面】

用高難度打通所有關卡後，就靜靜地等待10分。

接下來就會出現附加畫面。

旋風戰機

介紹頁數→P.74

無敵模式

插入電源後，直接按著A再重新設定一次。然後回到標題畫面，依次按「上、

下、左、右、A、B、A、C、B」，成功後將增加無敵模式，選擇關卡，縱畫面模式等項目。

大野獸

介紹頁數→P.37

【無敵模式等】

出現標題畫面時，1P和2P的控制器都按著ABC三鈕，雙方再按開始。

遊戲開始後，若按暫停再同時按A、B、C，就可進入下一關。若暫停中按B解除，可進入無敵模式（想回復可按A）。又，暫停中按C可進入選擇關卡畫面。

宇宙達人

介紹頁數→P.62

【無敵模式】

按著ABC三鈕再按電源。當畫面在切換成標題畫面時，趁機按下開始鍵，就會顯示選擇難易度（此時乃按著ABC三鈕）。

接下來只要按以下表所示的按法，就可出現不同難易度的結局。等到遊戲都結束後，畫面出現SEGA字樣時，馬上按開始鍵，就可以進入無敵模式。不過，只要重新設定的話，無敵模式就自動消除。

※按著A、B、C三鈕進入難易度選擇畫面，然後照著以下所示按下或放開按鈕。例如①是三鈕全按著。②是放開A鈕，其餘仍按著。③是只按C鈕。

	A鈕	B鈕	C鈕
①	○（按）	○	○
②	×（放）	○	○
③	×	×	○
④	○	×	○
⑤	○	×	×
⑥	○	○	×
⑦	×	○	×
⑧	×	○	○
⑨	○	○	○
⑩	○	×	○
⑪	×	×	○
⑫	×	○	○
⑬	×	○	×
⑭	○	○	×
⑮	○	×	×

【使炸彈威力增強】

使用炸彈攻擊耐久力強的敵人，如頭目後，當畫面出現骷髏時即按暫停。稍待片刻當暫停解除後，敵人所受到傷害將比平時更大。

太空戰鬥機Ⅱ

介紹頁數→P.69

【音樂測試】

遊戲結束後，輸「ZTT」的名字，就可以了。

【無敵模式等】

在標題畫面中，照以下所示去按，將有特殊發現：

- 特殊模式→按C鈕12次。
- 地區選擇→C、A、C、B、C、A、B、A、B、C、A、C。
- 顯示時間→A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C。
- 無敵模式→A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A。
- 無限重來→B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C。

チ

沙諾夫

介紹頁數→P.36

【跳關】

輸入電源時，按2P控制器的下、C、開始鍵，然後等出現標題畫面後，再放掉三個按鈕。

接下來在遊戲中，只要按2P控制器的開始鍵，就可進入下一個關卡。

【無敵模式】

輸入電源，按著2P控制器的下、C、開始鍵，待進入標題畫面後的選擇畫面時，在音樂測試按21。接著按著2P控制器的上、A、C，再按1P的開始鍵，之後當遊戲進行中，只要按著2P控制器的A鈕，再按下暫停鍵。然後再馬上解除暫停功能，這時就可以進入無敵模式。

忍者小飛俠

介紹頁數→P.35

【選擇回合】

首先從一般難易度開始玩，並設定主角的名字為「ナノネン」。當出現舞台的地圖時（即1～3關的選擇畫面），隨便按著A、B、C或開始鍵等其中一鈕，就可從4～7回開始（請參照下表）。不過武器及生命狀態仍維持在初期。

A鈕	第4回
B鈕	第5回
C鈕	第6回
開始鍵	第7回

小丸子

介紹頁數→P.166

【回合測試】

在標題畫面時，按著方向鍵的上，再按開始鍵，就可進入音樂測試。

超鬥龍烈傳

介紹頁數→P.170

【彩色顯示】

輸入電源後，在標題畫面時馬上按著A、B、C，再按開始鍵，就能以彩色畫面來顯示。

ツ

閃電少女

介紹頁數→P.76

【選擇關卡】

在遊戲開始後的故事展示畫面中，按著左上及A、C，再按開始鍵。然後就能進入選擇關卡的畫面。

【不出現敵人】

遊戲中，按著２Ｐ控制器的射擊鍵（和１Ｐ同一鈕），這時所有敵人和道具都不會出現。但是當中頭目或大頭目出現時，仍不放手的話，畫面會突然消失，無法再玩下去。

テ

忍者龜

介紹頁數→P.37

【選擇關卡】

遊戲出現コナミ的商標字樣時，馬上按「C、B、B、A、A、A、B、C」。待出現標題畫面時，再按「A、B、B、C、C、C、B、A」，然後不論你選擇１Ｐ或２Ｐ，只要按下開始鍵之後，就可選擇關卡。

提督的決斷

介紹頁數→P.117

【難易度從０開始】

本款遊戲在設計時，就設定可以選00的難易度了。

死亡入侵

介紹頁數→P.136

【到喜歡的地方】

遊戲中按著２Ｐ控制器的上，再按開始鍵，就出現可以選擇所有城鎮和展示模式的功能。

而如果按上和C鈕，則會出現目前所在位置的地圖。這時可用方向鍵自由移動，C是敵人和城人，E是房間，P是顯示主人的位置。

復仇者奧剛

介紹頁數→P.155

【調整模式】

在標題畫面按２Ｐ控制器的「上、上、右、下、下、A、C、B」，畫面會出現「DEBUG」。之後按１Ｐ的開始鍵，遊戲中就可自由檢視畫面每個地方。

【隱藏畫面？】

在序盤中先不要和諾克出去，直接到米亞比的房間。之後用「LOOK」指令看「まわり」三次，這時會在選擇肢中加入「カガミ」，在用「LOOK」去看……

爆烈者奧剛

介紹頁數→P.51

【跳關】

遊戲中按暫停，再按「A、B、A、C、上、C、A、B」，可進入下一關。

職業籃球賽

介紹頁數→P.94

【縮短比賽時間】

選擇畫面中選MINUTES PER QUARTER，再按ABC＋右，就可設定60～20秒內的時間。

【讓敵隊犯規】

遊戲中傳球給敵隊，然後按著開始再按暫停，等10秒後再放開開始鍵，解除暫停後，敵人便犯規10秒。

惡魔彈珠台

介紹頁數→P.170

【特殊秘技】

一人玩時，輸入以下秘技可從不同狀態開始玩。

秘技	分數	球
00000 00000	0	0
09563 35555	555,000	33
DEVIL CRASH	390,000	7
THCHN OSOFT	2,000,000	10
TF2HZ TF3EM	464,900	10
LUCKY LUCKY	77,700	7

【附加背景音樂】

１人玩時，輸入OMAKEBGM，剩下的２字，輸入以下數字，可用不同於平時的背景音樂來玩。

數字	背景音樂內容
00	THUNDER FORCEⅡ MD
01	ヘルツォーク・ツヴァイ
02	THUNDER FORCEⅢ
03	エレメンタルママター
04	新九玉傳

通訊麻將

介紹頁數→P.165

〔其他功能〕

輸入以下密碼可得不同的效果。

- ●8501163319→顯示開發人員的名字。
- ●0587564268→人員名單
- ●0587551120→從10段開始
- ●1101101100→從5段開始玩。

魔種

介紹頁數→P.69

〔專家模式〕

在展示畫面出現時，按「上、下、左、左、右、右、上、下」。標題文字變藍後，專家模式就展開了。

〔接關次數增加到99次〕

在展示畫面結束前，依次按「左、左、左、上、下、右、左、右」。聽到音樂後接關次數就增加到99次。

電忍銀河號

介紹頁數→P.80

〔加強威力晶片會改變〕

當標題畫面出現「PUSH START」時，依次押「右、A、上、下、右、右」，在特殊音效出現後，就會出現特殊的畫面。

〔附加畫面〕

當玩家通過最後一關，再回到標題畫面時，在選擇畫面上，就會加入附加的項目。

〔附加畫面之2〕

在標題畫面沒有出現任何指示時，按「左、上、左、B、A」，畫面將切換到附加畫面，這時按A、B、C鈕後，會出現3種畫面。

ト

外星哥倆好

介紹頁數→P.32

〔有0的等級〕

遊戲開始後，使用道具到等級1的地圖上，朝右上方走，會到一個小島，並得到6個禮物。

如果朝左下方走，掉到穴附近的島上，喝下彈珠汽水後，等級會變成0落後。

〔搶眼的背景〕

打開電源，馬上出現亞魯的宇宙船撞到隕石的畫面，「碰！」一聲後，就按下開始鈕。然後在選擇背景時，輸入JAM OUT，就會出現生動的背景和音樂。

夢幻之星Ⅲ

介紹頁數→P.130

〔不用戰就取得勝利〕

如果是1人玩，在戰鬥時可選擇消費能量較多的技巧，在能量不足時押B鈕，就可在強制戰鬥中取勝。

〔最短的劇本？〕

遊戲開始後，在和馬利娜談話前，先賣掉身上的長靴，再用那些錢買救命的道具，這樣才能在掉到地牢時順利地逃出來。

上海Ⅲ

介紹頁數→P.161

〔淘汰賽中使用救援〕

先按著2人用控制器上的A及B鈕，然後輸入電源，就可以進入淘汰賽，而且也可以使用救援指令。

ナ

F－1英雄賽車手

介紹頁數→P.148

〔看看比賽戰績表〕

出現標題畫面時，按著ABC三鈕，然後再按下開始鈕，就可顯示戰績表。

ニ

紐西蘭故事

介紹頁數→P.13

〔接關次數增加〕

出現展示畫面後，不斷按方向鍵的右邊，接關次數就會增加到9次之多。

忍者武雷傳說

介紹頁數→P.114

〔跳關〕

不論在那一章，只要在遊戲中同時按著方向鍵的A、B、C三鈕，及開始鍵，不久馬上會出現指令，再按B鈕取消。這時不論玩家是否達到過關的條件，都可以直接跳到下一關。不過經驗值不能轉移，適用於最後關。

〔聲音測試〕

在標題畫面按一次開始鍵，出現「はじめから」及「つづきから」後，按30次C鈕再按開始鍵就會出現。

ネ

熱血足球

介紹頁數→P.95

〔隱藏的隊伍〕

輸入「7777」的密碼，就可和特殊隊伍對戰。

ノ

懷鄉號事件

介紹頁數→P.154

〔取消聲音〕

遊戲起動後直到出現選擇畫面為止，一直按著C鈕，這樣只要再遊戲中按C鈕，就可讓聲音中斷。

ハ

星際警長

介紹頁數→P.67

〔回合測試〕

插入電源後，就直接等到第四回的展示畫面（2ND DAYAREA）結束，然後在展示上，先按著AC鈕，再按下開始鍵就成功了。

〔開始時有10架飛機〕

出現標題畫面後，依次按「B、A、B、A、A、C、A、A」，馬上再按開始鍵，就會有10架飛機了。

魔珠歷劫

介紹頁數→P.171

〔開始時有99顆球〕

在標題畫面時按下開始鍵，使遊戲進入選擇畫面。接著，同時按方向鍵的左及A、C鈕。之後在出現選擇1人玩或二人玩的模式時，玩家就會有99顆球可玩。

戰鬥高爾夫

介紹頁數→P.90

〔強力密碼〕

輸入密碼「なつくさや　つわものとも か　ゆめの あと」：最高指數。「ふるいけや　かはすとひこむみすのおと」：遊戲終了。

〔音樂測試〕

在標題畫面上按著B鈕不放，再按開始鈕，就會出現音樂測驗的畫面。

戰鬥瑪莉亞

介紹頁數→P.75

〔踏在便當箱上的馬尼亞〕

插入電源並出現SEGA畫面時，按下2人用控制器的開始鈕就成功了。

〔選擇關卡〕

在標題畫面的選擇中，同時按2人用控制器的右方及C鈕及開始鍵。然後在出現選擇關卡的文字後，遊戲就開始了。而且，只要按下這3個鈕，選擇關卡的數字就會不斷增加。

〔奇怪的配樂〕

音樂測試中，先奏完前21曲，然後在24～39號的伴奏歌曲，節奏會加快。

聖騎士戰記

介紹頁數→P.111

〔9個主角〕

標題畫面出現時，連按A鈕2次以上，再按開始鍵，就會出現目錄。在選擇「NEW GAME」後，畫面的底色呈粉紅色，而且在選擇主角時會加入耶魯。

〔可雇用5個以上的英雄〕

先雇用2人以上的英雄，然後派其中1人就任適當的部隊，其他的用「解雇」指令解雇。這時會出現「ほんとうにかいこしますか」，玩家就可以選擇剛剛就任完畢的英雄。如此反覆操作，直到雇用5位英雄為止。

〔遊戲終了〕

在畫面中選擇「NEW GAME」。然後再依次設定：規則：上級；劇本：血に染まりしバハムート。遊戲人數：1人；主角：ジーク；難易度：1～5任選一級。接下來如果稍微做變更也無所謂。最重要的部分是照以下順序，才能玩到最後一關的結束。

①巴爾瑪、古里姆特、巴斯特拉斯不被消滅（其他人也不被消）到15回合才前進。

②當雷蒙特說也要參加討伐之旅後，才前進。而幾回合後巴爾瑪便死亡，一直要等到第40回合再前進。

③40回合時，讓雷蒙特當英雄加入適當部隊。

④用雷蒙特的部隊，進攻古里姆特的領地，並打倒他。

⑤而下一回合雷蒙特留下遺言死亡就成功了。

⑥之後再用吉克一個人闖入巴特拉斯所在的領地，即可進入真正的結束畫面。

鋼鐵戰士

介紹頁數→P.81

〔無敵模式等〕

出現標題畫面時，依次按「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」。將

游標移動要想貯存的項目上，然後按左。接下來就出現無敵模式、選擇關卡、設定武器強弱的功能。另外，輸入指令讓遊戲開始後，若於遊戲中邊按Ａ然後暫停，再解除後，就可以直接跳到下一關。

〔附加展示畫面〕

出現標題畫面時，馬上按「上、下、右、左、Ｂ、Ａ、Ｂ、Ａ」，之後就可以看到原本沒有的附加畫面。如果按「右、Ｃ、Ａ、Ｂ、Ａ、左、Ｃ、Ａ、Ｂ、Ａ」，就可以看到遊戲終了。

〔遊戲全部過關的樂趣〕

整個遊戲都過關了之後，先不要動，過了一會兒，螢幕上就會出現恭賀玩家的字句，很好玩喔！

ヒ

怪獸競技場

介紹頁數→P.28

〔音樂測試等〕

在標題畫面時，同時按著ＡＢＣ三鈕，再按開始鍵，就能測試聲音。如果只按著ＡＣ鈕，就會出現音效。

フ

武裝雄鷹

介紹頁數→P.72

〔殘機及炸彈各增一個〕

在標題畫面顯示繼續時，按著以下的鈕，再按開始鍵，就能遊戲開始。

●左方向＋Ｃ→殘機增一架。
●左方向＋Ａ→自動提昇一段
●上方向＋Ｂ→直射砲會增加一個。

格鬥王

介紹頁數→P.28

〔同一角色對戰〕

２人對戰時，其中一人在選角色時，將游標移到目標上，再同時按向上及Ａ鈕，則２人可用同角色對戰。

〔測試模式〕

標題畫面時，按著２人用控制器的ＡＢ鈕，讓遊戲開始，就可進入測試模式，但實際上都不能試用。

街頭快打ＣＤ

介紹頁數→P.50

〔自動連打模式〕

在選擇畫面將游標和ＥＸＩＴ重疊，然後按著向右及Ａ、Ｂ鈕，再按開始鍵，回到標題。遊戲開始後，以正常遊戲進行，但按著擊拳鍵不放時，可以自動連打。

拳擊大賽

介紹頁數→P.88

〔音樂測試〕

選擇畫面中按２人用控制器的開始，可以測驗聲音。

〔繼續玩一回〕

GAME OVER時，馬上按向上＋開始鍵，成功後，會出現一次繼續的機會，但只能繼續比一場。

〔相同選手對戰〕

２人對戰時，一方先決定好選手，另一人按著開始並做選擇，就會出現此功能。

速度之王

介紹頁數→P.145

〔不損毀輪胎〕

在登錄世界冠軍的名字時，輸入「HAPPY NEW YEAR」就可以。

〔觀摩模式〕

觀摩模式中，設定好回數等等後，將游標和開始重疊，然後按著向左和Ｂ，再按開始，電腦就會自動玩。

〔預防撞上看板或敵車〕

選擇「1PVS2P」，然後設定好一切。出現檢查機器畫面時，１Ｐ按向上和Ａ，２Ｐ則按向左和ＡＢＣ三鈕，接下來由１Ｐ的玩家按下開始。以後的賽程中，兩位玩家的賽車，不會撞上看板或其他車子。

〔衝向終點〕

在登錄世界冠軍排行榜時，輸入以下可得知前五名。

●「…………ＭＯＥ」
●「…………ＷＩＬ」
●「…………ＭＡＣ」
●「…………ＢＥＮ」
●「…………ＴＩＥ」

格鬥宮殿

介紹頁數→P.17

〔選擇角色指令〕

標題畫面顯示「Press Start」時，按以下所示（左＋Ｃ時須同時按著），再按開始鍵，然後選擇１人玩或２人玩。遊戲開始後，依照玩家先前所按的，會出現各種ＲＥＸ以外的角色，讓玩家來操縱。

角色	1P的指令
EDWINA	左、B+C、C
GUANO	上、右、A+B
BONAPART	A、上、C
ROBOCHIC	右、上、下
STUMP	A+C、右、C
RAMSES	右、左、A
WEBRA	A+C、上、右
MC FIRE	下、C、右
SHEBA	B+C、B、B
WEEZIL	下、右、上
SKINNY	右、下、右
BRANIAC	右、右、C
BUFF	左、C、B
EL TORO	B+C、A、上
SPIDRA	A、下、B
MONDU	A+B、下、左

角色	1P的指令
EDWINA	B、A、B
GUANO	左、A、左
BONAPART	A、A、A
ROBOCHIC	C、A、C
STUMP	上、A、上
RAMSES	右、A、右
WEBRA	下、A、下
MC FIRE	A、C、A
SHEBA	B、B、B
WEEZIL	左、B、左
SKINNY	A、B、A
BRANIAC	C、B、C
BUFF	上、B、上
EL TORO	右、B、右
SPIDRA	下、B、下
MONDU	B、C、B

夢幻之星II

介紹頁數→P.129

〔取得特殊道具〕

如果西露加變成夥伴時，必須提昇一定的等級，才能到店裡去。從店出來後，在一定的數値下，他就可以回到主角的家，但至少要先偸到一種道具才可以。如果在仙度拉城偸到「ビジフォン」，就可四處通行無阻。

西洋封神榜

介紹頁數→P.65

〔專家模式〕

通過高級模式後，靜待遊戲結束。接下來在難易度選擇時，就加入此模式。

〔增加接關次數〕

當遊戲剛開始畫面還很暗時，按「C、A、B、A、C、A、B、A」。

〔最後的聲音〕

通過專家模式之後，隨便按一個鈕，就會出現「BE PATIENT」，這時繼續按鈕20次以上。接下來，玩家就會看到畫面上出現「好きよアポロン」。

世界末日

介紹頁數→P.62

〔超級轟炸〕

雖然說明書中未提及，但只要用射擊鈕連打，就可出現超級轟炸。雖可摧毀畫面中全部的敵人，但相當耗費體力。

魔法氣泡

介紹頁數→P.162

〔音樂測試〕

在標題畫面中按「A、A、左、B、B、左、C、C」，聽到輸入成功的音效後，就可使用音樂測試。

〔惡魔在對戰模式中登場〕

只要有一方達100勝，惡魔就會登場。

1人玩時，按著2P控制器的左或右，電腦操縱的主角，就會從上面快速的掉下來。

黑洞攔截

介紹頁數→P.49

〔無敵模式等〕

登錄上以下所列之名字將有不同的功能出現。

- 「MUTEKI」→變成無敵的狀態。
- 「BIGNET」→遊戲中按下2P的開始鍵，可無條件得勝。
- AZY→2人專用遊戲。
- FOMA→可以看到所有的視覺效果。

〔必殺技指令〕

以下表格中所示的操作方法，讓玩家不使用合體技，也能使出各種特技。而且表中所示的指令，適用於自機向右時，若自機向左時，必須自行調整。

組合	指令及技名
A型	↓↘→＋拳頭 「アッパーカット」 →↘↓↙＋拳頭 「ハンマーナックル」
B型	↙→＋拳頭 「アッパーカット」 →↘↓＋拳頭 「エルボースマッシュ」

DICRAEO	→↘↓＋拳頭 「ヘッドバッド」
MEGALANIA	↓↘→＋拳頭 「アッパークロー」 ↙↑＋拳頭 「ジャンピング ハンマークロー」
BARYONYX	←→＋パンチ 「張り手」 ↙→↘↓＋踢技 「カカと落とし」
DEINO	↓↘→↗＋踢技 「飛び膝蹴り」 →↘↓↙＋拳頭 「ハンマーナックル」
SANADY	↘→↗＋拳頭 「アッパーカット」 ↓↙→＋踢技 「ハンマーナックル」
CHESBUR	↘→↙＋拳頭 「アッパーカット」 ←（集氣）→＋踢技 「ロングハッドバット」

野球聯盟'91

介紹頁數→P.91

〔錦標賽模式〕

在標題畫面選擇「NEW GAME」就會出現選擇的畫面。而此時只要按住A、B及開始鈕等待，下方就會出現「TOURN AMENT」的模式。

而在選擇隊伍後按下A、B及開始鈕，就可以使該隊失敗。之後就可剩下兩隊，進行最後決戰。

〔放棄比賽簡單獲勝〕

不論從哪一個模式，只要在選擇畫面按下A鈕再選「是」，並且再將自隊輸入1分就可由9局上半開始。

而在普通的比賽中，只要在自己守備時間暫停，在選擇畫面時，按下A鈕，也會出現相同訊息。而此時選是，再把自隊加上1分，就可以使比賽強制結束。而用這個方法，就可在所有比賽中輕鬆獲勝。

〔立刻進入結束畫面〕

在標題畫面選擇「CONTINUE」，就會出現資料讀取畫面。而在此時，只要一直按住A鈕及C鈕。

如此就可以立刻看到結束畫面。而此時如果改按B、C鈕，就會進入不能玩的巨人對巨人比賽。

〔界外球無效〕

在比賽中只要出現界外球，守備的一方只要按下B鈕就可以使好球數減到零（但好球依然計算），但已離壘的跑者會前進一壘。

〔隊名用日文顯示〕

在隊伍選擇畫面後按A鈕14次以上，隊名就會改用日文顯示。

へ

格鬥3人組

介紹頁數→P.24

〔自由選關等〕

在標題畫面時，按2P搖桿的右及A、B、C鈕。

之後用1P搖桿進入選擇畫面，就可以選關及設定剩餘人數（最多9人）。

〔999,990分獎金〕

當2人玩而到最後一關時，有1位玩家只剩下最後1人，而且血也只剩下一點點的話，此時只要打倒最後頭目，在得分計算畫面前，去毆打血很少的同伴（但時機很難掌握）

如此就可以把獎金提升到999,990分之多。

〔接關次數＋1〕

在接關次數用完而最後1位玩家要死亡之前，連按C鈕就可以增加一次接關的機會。

格鬥3人組2

介紹頁數→P.38

〔選關等〕

在標題畫面時，按著2P的A、B鈕就可以進入選擇功能畫面。而此時就可選關及設定簡易模式。

〔顯示KO數〕

暫停後按下A鈕，就可以顯示出打倒的敵人數目。

〔使用同樣角色玩〕

在標題畫面時按下1P的右＋B鈕及2P的左＋A鈕。之後再按下2P搖桿的C鈕，就可以使用同樣的角色進行遊戲。

重裝諾瓦

介紹頁數→P.45

〔立刻見到結束畫面〕

在標題畫面時，先按住1P及2P的A、C鈕，再同時按下雙方的開始鈕，就可立刻進入結束畫面。

〔獎金100萬分〕

在遊戲中一次也不失誤

打倒頭目即可獲得。

異形鐵人

介紹頁數→P.70

〔角色測試〕

在標題畫面時，按住A、B、C鈕，然後再按下開始鈕就可以進入角色測試模式。

接著再按一次A、B、C鈕＋開始鈕加上方向鈕的上、下就可以更換畫面及顏色。

雷霆計畫

介紹頁數→P.110

〔在寬畫面中可2人對戰〕

在最初的模式設定畫面，選「PLAYER」的項目，並設定為1P為電腦、2P為玩家的寬幅測驗遊戲。

而之後再一次選擇「PLAYER」，並把1P改為玩家、2P則不改變，然後再取消，就可以在寬畫面中進行2人對戰。

ホ

戰鬥球

介紹頁數→P.98

〔超級冠軍賽〕

在世界冠軍賽通過之後，在結束畫面後，則可以進行超級冠軍賽。而其方法是在標題畫面時，就按住方向鈕的右上及開始鈕。

北斗之拳

介紹頁數→P.11

〔接關〕

在第2章以後遊戲結束後，在標題畫面時，按住A、B、C鈕及開始鈕。就可以選擇要從之前通過的哪一章開始玩。

蠻牛

介紹頁數→P.95

〔音效測試〕

在選擇模式之中，把游標移到最下面的空白部分。再按下開始鈕，就可以進行音效測試。

マ

麻將龍

介紹頁數→P.165

〔音效測試〕

在標題畫面時，按住A鈕再按開始鈕，就可進入。

馬貝魯遊園地

介紹頁數→P.23

〔5－1的密碼〕

把難度改為普通，而且輸入「VALKY」密碼，就可以進入到5－1為止的所有關卡。

外星戰將

介紹頁數→P.16

〔選關〕

在標題畫面的選項尚未出現時，按住2P的左上及A鈕，再按下開始。

之後等選項出來的時候，一樣保持按住左上及A鈕，再按下開始鈕就可以進行選關。

〔麥克變成機器〕

在第2關以後的各關，第一個救出特定的孩子之後，畫面右上角就會降下流星，而把麥克變成機器人。但是只要受到一定程度的損傷或是一段時間之後，就會恢復原狀。

- 2－2→停車場樓上，由右方數來第2台黃色車中。
- 2－3→停車場2樓右方的藍車之中。
- 3－1→地圖中最右上方的小孩。
- 3－2→開始處右方的墓碑中。
- 3－3→開始處旁邊瀑布的左方的小孩。
- 4－1→地圖上最右上方的小孩。
- 4－2→開始處下方，有蜘蛛巢的洞窟。
- 5－1→地圖右上方的小孩，要使用轉送機。

魔王連獅子

介紹頁數→P.26

〔2人對戰模式〕

在標題畫面「魔王連獅子」文字回轉時，按下B鈕4次以上，再按開始鈕。

〔超難難度〕

在難度「難」通過後，即可選擇「超難」。

麥當勞叔叔

介紹頁數→P.47

〔英語模式〕

在標題畫面，將游標移至選項功能，再輸入「左、右、A、B、C」之後就可以將訊息更改成英文來顯示。

〔舞台選擇〕

在標題畫面時，輸入

「左、右、A、B、C」的指令。而出現效果音後再按下開始鈕，就可以進入舞台選擇畫面。

魔法颱風
介紹頁數→P.34

〔舞台選擇〕

在發出「SEGA」的聲音時，依「A、B、C、C、B、A」的順序輸入2P的搖桿。而此時就會出現地圖模式，而可以自由選關。

大魔神
介紹頁數→P.39

〔只有Big模式〕

進入選項畫面，將SOUNP調成18，SE調成72再回到標題畫面，就只能進入Big模式。

萬獸之王
介紹頁數→P.113

〔英文顯示〕

在標題畫面時，按住左上及A、B、C鈕，再按下開始鈕，就可把指令及地圖的名稱全部改為英文顯示。

〔音效測試〕

在標題畫面時按住A、B、C鈕，再按下開始鈕，即可進行音效測試。

〔立刻進入結束畫面〕

進入音效測試後，按住開始鈕再按B鈕即可。

〔特別地圖等〕

進入音效測試後，按住右下及A、C鈕，再按B鈕2次。就可以選擇「一般地圖」及「特別地圖」（隱藏地圖）。而且也能選擇「一般角色」及會隨地形改變的「特別角色」。

〔看不見的精靈〕

在第一關之外的地圖中，在地圖的最左上方，一定有一隻藍色的精靈（實際上看不見）。而如果你在此讓自己的精靈出現，就可和看不見的精靈對戰。

〔增加己方的怪物〕

在使用移動魔法時，就可以將特別處的己方怪物移入自己怪物所在的塔中。也就是說在一格之中可以放入多隻的怪物。但要注意的是，一定要最上方的怪物移動後，其他怪物才可以動作。

魔法少女
介紹頁數→P.154

〔會話測試模式〕

在一開始按住開始鈕及A、B、C鈕，而當SEGA的標識出現後，就會有效果音，而畫面會變得一片黑暗。之後再按下開始鈕，就可進行只有會話畫面的測試模式。而如先按下C鈕，就可決定前進的會話數目。

ミ

午夜逆襲
介紹頁數→P.21

〔跳過舞台〕

在標題畫面時，先按住C鈕，再按開始鈕開始遊戲。而在遊戲中按下暫停，再按A鈕，就可跳到下個舞台。但在最終舞台時，並不會出現結束畫面，而進入高分記錄畫面。

港都少年
介紹頁數→P.133

〔劇本選擇等〕

開始遊戲時，操縱主角由下方撞上障礙物。而之後按住方向鈕的上，再押下2P搖桿的B鈕及開始鈕，就可以順利地離開障礙物。

而之後，按2P的A鈕就可向下一章前進，而C鈕則回到上一章。

而如按住2P的A、B、C鈕，再按上下的話，就可無條件打敗敵人。

ム

夢幻戰士
介紹頁數→P.30

〔音效測試〕

在標題畫面時，按住A、B、C鈕再按開始鈕就可進入音效測試。

武者銀河號
介紹頁數→P.69

〔選關〕

在打開電源後，按重來鈕10次，再等到選項畫面出現。而之後再按住左下鈕進入選項模式，就會出現選關的項目。

〔用無限搖桿來玩〕

先把電波新聞社製的特殊搖桿「EX-IAP」接到1P上。而等標題畫面時，再按下開始鈕就可以使用這一個特殊搖桿來進行遊戲。而如果你想要更換選項設定，也可在更換後再進行遊戲。

〔提升威力指令〕

在遊戲中暫停再輸入以下的指令就有各種效果，但每個只能使用一次。

●成為最強狀態→B、B、C、B、B、C、上、下、A

●加5台→右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A

メ

神奇方塊

介紹頁數→P.160

〔讓女孩沈默〕

在1P模式中按下C鈕，就可以女孩閉嘴，不再給你建議。

ユ

俏姑娘

介紹頁數→P.156

〔簡易重來法〕

在遊戲中暫停後，按著A、B、C鈕再解除，即可立刻重來。

〔配音人員的訊息〕

用普通的再生方式放其中的第4首部分，就可聽到配音人員的訊息。

ラ

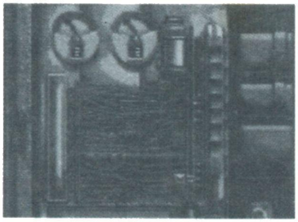
城市遊俠

介紹頁數→P.155

〔偷聽裝置的設置方法〕

可說不算秘技，但卻是遊戲中盤時十分困難的偷聽裝置設置方法，請參法。

而紅、藍、黃三條電線



，一定要在指針向左時接上，否則會被電死。

夢幻模擬戰

介紹頁數→P.112

〔劇本選擇時〕

在遊戲開始時，在地圖縮小模式中，將游標向上、向左分別移動2格。

而之後按著B鈕稍微等待，就會進入劇本選擇畫面。而在地圖擴大模式中，則是進入音效測試畫面。

〔獲得道具〕

在劇本開始前雇用士兵畫面時，就按住左上及A、B鈕等待。

而在時間變0時，BGM就會改變，而看到裝備齊全的道具畫面。

〔使破壞的牆壁還原〕

使用地震魔法所破壞的牆壁，在切換畫面後，就會還原。而這一招在逃跑時非常有用。

天下統一

介紹頁數→P.113

〔隱藏目錄〕

在標題畫面時，按下「上、右、下、左、上、右、下、左」並按C鈕4次。

而之後就會出現隱藏目錄，並可見到結束畫面及怪商標。

〔更改使用的諸侯姓名〕

當輪到自己時，按下「上、上、下、下、左、右、左、右」就會有效果音。

而之後再按開始鈕，就會發現可以更改使用中諸侯姓名的新指令。

ル

銀河之星

介紹頁數→P.136

〔小秘技〕

在神殿捐獻十次，就可聽到女子唱特別的歌。

レ

虹島

介紹頁數→P.16

〔威力提升指令〕

在標題畫面時，輸入以下的指令再開始。

●鞋子→「上、B、下、左、C、A、A」

●鞋子及紅壺→「上、B、下、左、C、A、A、B」

●鞋子及紅、黃壺→「上、B、下、左、C、A、A、B、C」

暴力足球

介紹頁數→P.90

〔可使用最後的4隊〕

在隊伍選擇畫面時，按下及B鈕。而等畫面捲過之後，就可以選擇最後的4隻隊伍。

〔得分增加到995〕

在1P聯盟模式中，輸入「MWAKI」的密碼，就可以以得分995分的狀態，進行與美國隊的對戰（最終

戰）。

〔音效測試〕

在１Ｐ聯盟模式中，選卡拉迪斯隊，輸入「ＫＷＧＥＮ」的密碼即可。

假面英雄
介紹頁數→Ｐ.131

〔音效測試〕

在標題畫面時，按下方向鈕的上方以及Ａ鈕，就可以進入音效測試模式之中喲。

〔音效測試的爆笑技〕

在進入音效測試後，選へんたいはかせのかなしみ，再選たあぼあうとらん就會出現混淆的爆笑音效。

〔簡單獲得一萬金幣〕

當要與人賭錢時，只要找在鎮上的人，並且所有的錢在１萬以上，就可不戰獲得１萬金幣（只有１次）。

〔主角的本名？〕

輸入主角姓名時，輸入アアアアアア，就會強制變成やまだたろう。

ロ

復仇剋星
介紹頁數→Ｐ.150

〔無敵指令等〕

在標題畫面選單出現時，按住方向鈕上方，再按開始鈕進入編輯模式就可使用以下指令。

●選擇舞台

「Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ａ」

●無敵模式（自動操縱）

「Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ｂ」

●附有暫停機能

「Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ｂ、Ａ」

●強制通過舞台（與暫停機能合用）

「Ａ、Ａ、Ａ、Ａ、Ｂ、Ｃ」

※輸入此指令的話，在遊戲進行中，按暫停鍵，然後再按Ｂ鈕，即可舞台過關。若按Ｃ鈕的話，就GAME ＯＶＥＲ了。

火箭騎士冒險
介紹頁數→Ｐ.43

〔難度變換〕

在柯拿米商標出現時，按下６次、上２次、下２次，就可將難度改為極難。

而如按左４次、右４次、左７次、右１次、左１次，就可以改為「超級難」的難度。

ワ

地底世界
介紹頁數→Ｐ.31

〔增加人數及接關次數〕

只要在SEGA標誌出現時按重來鈕一次即可。

冒險世界３
介紹頁數→Ｐ.27

〔查姆石的使用方法〕

在普拉普利爾城至利利哈特村的門右方，有一扇隱藏門。而在其中，如果你有１顆就可拿到心之戒指；有２顆以上則可交換魔法。

〔沒有錢也可住宿〕

雖然說遊戲中住宿需要錢，但如果沒錢，老闆也會免費招待你住下。

伊蘇國Ⅲ
介紹頁數→Ｐ.132

〔可變更等級〕

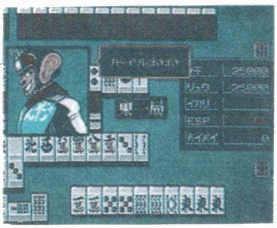
插入電源後，按住２Ｐ的上及Ａ、Ｂ、Ｃ鈕，重來１次。之後再按下１Ｐ的開始鈕，就可進入資料讀取畫面。

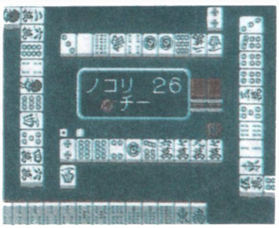
而在此時就會出現阿德爾的能力資料（必須一直按住２Ｐ的按鈕）。

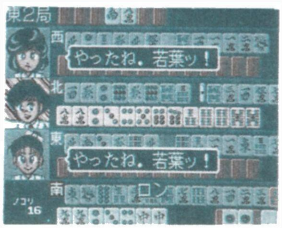
之後再按住２Ｐ的Ｃ鈕，用方向鈕的上下，就可以自由地變更等級。

〔在頭目戰中儲存進度〕

在音效測試模式中，選擇９、10、25號之外的音樂播放，再進行遊戲。而此時就可在頭目戰中儲存進度，但有可能會當機。







MEGA-DRIVE & MEGA-CD

新卡發行表

★記號說明：■卡帶●CD-ROM▲SUPER 32×專用軟體。

10月發售軟體

●28日／超級星際大戰／スターブレード／拿姆科／¥7800／STG

11月發售軟體

●11日／魔將門神傳／アフターハルマゲドンタト傳／SEGA／¥7800／RPG
■18日／武士魂／サムライスピリッツ／SEGA／¥7800／ACT
■18日／豪血寺一族／亞特拉斯／¥9800／ACT
●25日／雙鎗Ⅱ／リーサエンフォーサーズⅡ・ウエスタン／柯拿米／¥7800／STG
●25日／雙鎗Ⅱ／リーサエンフォーサースⅡ／柯拿米／附光線鎗／¥9800／STG
■未定／湯姆與傑利／トムとジェリ／ALTRON／¥8800／ACT

12月發售軟體

●2日／星空戦記／SOULSTAR～永遠の追撃者たち～／勝利娛樂／¥8000／STG
▲3日／超級星際大戰／スターウオーズアーケード／SEGA／¥8000／STG
▲3日／毀滅戰士／DOOM／SEGA／¥7800／STG
▲3日／時空戰士／スペースハリア／SEGA／¥4980／STG
▲16日／VR賽車／バーチャレーシングデラックス／SEGA／¥8800／SPG
■16日／印第安大賽車／ナイシェルマンセー／阿克雷瑪／¥7800／SPG
■中旬／特庫磨美式足球2／テクモスーパーボウル2／TECMO／¥9980／SPG
■12月／獅子王／ライオンキング／Virgin Game／¥7800／ACT
■12月／光之繼承者／THE STORY OF THOR～光を繼ぐ者～／¥8800／RPG
●12月／F-14雄貓戰機／TOMCATALLEY／SEGA／¥7800／STG
■12月／魔法氣泡2／ぷよぷよ通(2)／COMPEL／¥6800／PZG
▲12月／同右／CORPSE KILLER／阿克雷瑪／價格未定／未定
▲12月／同右／KIDSONSITE／阿克雷瑪／價格未定／未定
▲12月／模擬城市／SLAM CITY／阿克雷瑪／價格未定／未定
▲12月／同右／SUPREME WARRIOR／阿克雷瑪／價格未定／未定
■12月／米老鼠大冒險2／ミッキーとミニーマジカルアトベンチャー2／CAPCOM／¥7800／ACT
■94年／魔導物語1／魔導物語1／COMPEL／未定／RPG
■94年／未定／サージンクオーラ／SEGA／價格未定／未定

1995年1月發售軟體

▲1月／未定／スーパーモトクロス／SEGA／¥7800/未定
▲1月／衝破火網／アフターバーナーコ／SEGA／¥9980／STG
▲1月／未定／サイバーブロール／SEGA／¥7800／未定
●1月／武士魂／サムライスピリッツ／勝利娛樂／價格未定／ACT
●1月／大封神傳／大封神傳／勝利娛樂／價格未定／RPG
●1月／餓狼傳說SPECIAL／餓狼傳說SPECIAL／勝利娛樂／價格未定／ACT
●1月／未定／プライスファイター／SEGA／價格未定／未定
■1月／超級瘋狂大猜謎／イチタントアール／SEGA／¥6800／ETC
■1月／英雄傳說2／ドラゴンスレイやー英雄傳說Ⅱ／SEGA／¥8800／RPG

1995年2月以後發售軟體

■95年／NBA JAM／NBA JAMトーナメント／阿克雷瑪／價格未定／SPG
■95年／怪獸大賽車／モンスタートラック／阿克雷瑪／價格未定／SPG
■95年／STARGATE／同左／阿克雷瑪／價格未定／未定
▲95年／三國志Ⅳ／同左／KOEI／價格未定／未定
▲95年／未定／メタルヘッド／SEGA／價格未定／未定
▲95年／未定／ウルヴァリン／阿克雷瑪／價格未定／未定

發售日未定軟體

●未定／超級虛幻空間／ダブルスイッチ／SEGA／價格未定／ETC
■未定／射擊之星／Ristar The Shooting Star／SEGA／價格未定／STG
■未定／頑皮超人／ズールのゆめほうけん／INFOCOM／¥8800／ACT
■未定／未定／デモリションマン／Virgin Game／¥8900／未定
●未定／POPON LAND／同左／Shilu D.WAVE／¥7800／未定
●未定／未定／プレゼンス／スタルジアⅡ／Shilud WAVE／價格未定／未定
●未定／印第安那瓊斯／インデイ・ジョーンズアトランテイスの運命／勝利娛樂／¥8800／未定
●未定／如夢似幻／夢幻の如く／SEGA／價格未定／RPG
■未定／異形3／エイリアン3／大東海／價格未定／ACT
●未定／超級星間遊俠／スーパーブランデイッシュ／SEGA／價格未定／A・RPG
■未定／沈默艦隊／沈黙の艦隊／SEGA／價格未定／RPG
●未定／未定／パワードリフト／電波新聞社／價格未定／未定
●未定／摩大拿美式足球／ジョーモンタナフットボール／SEGA／價格未定／SPG
●未定／伊蘇國Ⅳ／イースⅣ・マスクオブザサン／SEGA／價格未定／RPG
●未定／暗夜追緝／シャドウラン／SEGA／價格未定／RPG
■未定／2人對戰棒球／マルチプレー・ベースボール／SEGA／價格未定／SPG
●未定／銀河之星／LUNAR ETERNAL BLUE／GAME ARTS／價格未定／RPG
■未定／未定／ミーナinワンダーランド／MICRO NET／價格未定／未定
▲未定／未定／ステラーアサルト／SEGA／價格未定／未定
■未定／大力水手／ポパイ・ザ・セーラーマン／TECHNOS JAPAN／價格未定／ACT
▲未定／同右／GαF MAGAZINE RESENTS36／SEGA／價格未定／SPG
▲未定／TEMPO／TEMPO／SEGA／價格未定／未定
▲未定／未定／ファーレンファイトCD／SEGA／價格未定／未定
▲未定／未定／サージカルストライクCD／SEGA／價格未定／未定
■未定／異形戰士／エイリアンソルジャー／SEGA／價格未定／ACT
▲未定／MOTHER BASE／同左／SEGA／價格未定／SPG
▲未定／未定／シャドー・オブ・アトランティスCD／價格未定／未定

MEGA DRIVE特輯—軟體總錄

以下的各問題請在附卡的適當位置上填寫；有了您的合作，才能使我們的下一本書變得更好！

(1)你現在的職業是：①小學生 ②國(初)中生 ③高中生 ④專科生 ⑤大學生 ⑥上班族 ⑦自由業 ⑧其他

(2)最喜歡的遊戲類型：①RPG ②SLG ③STG ④ACT ⑤AVG ⑥PZG ⑦TBG ⑧SPG

(3)請問您玩遊戲的態度是：①速戰速決 ②儘量找時間玩 ③有時間就玩 ④細細品味 ⑤看遊戲

(4)請問您選擇遊戲的考慮因素是：①遊戲種類 ②價格 ③製作廠商 ④內容 ⑤雜誌消息 ⑥經人介紹 ⑦店頭展示（可複選）

(5)每月零用錢：①1000元或以下 ②1000～2000元 ③2000～3000元 ④3000～4000元 ⑤4000～5000元 ⑥6000元以上。

(6)擁有主機：①FC ②SFC ③GB ④MD ⑤MD.CD ⑥GAME GEAR ⑦PC-E ⑧PC-CD ⑨PC-SCD ⑩G.T ⑪SNK ⑫IBM.PC ⑬PC-9801

(7)請問本書是在何處購買的？①電視遊樂器專賣店 ②書店 ③統一超級商店 ④其他

(8)您是如何知道本書的？①雜誌、報導、攻略月刊 ②店頭看到 ③朋友相報 ④其他

(9)請問還有那些遊戲需要我們爲您製作攻略本？（請註明機種）

(10)請對本書提出您的改善建議，供我們下一次製作的參考。謝謝！

負責人：黃鎭隆
發行人：陳希芳
總編輯：陳希芳
製　作：尖端出版有限公司／電玩編輯部
電腦排版：楊惠理、林明月、張淑蓤、張淑貞、黃琡雯
行政管理：廖桂華
國際版權：許麗容、張雅慧
行　銷：葛麗英
廣告專員：駱英毅
商　管：蔡崇業、郭秉熙
印　務：陳嘉祥、廖美惠、楊雅惠
社　址：新店市復興路45號4樓
電　話：(02)218-1582（代表線）
FAX：(02)218-2046
總經銷：農學股份有限公司(農學社)
地　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)917-8022
印　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　址：台北縣板橋市大觀路2段355號
法律顧問：北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
地　址：台北市羅斯福路2段105號9樓
劃撥帳號：05622663
帳　戶：尖端出版有限公司
售　價：250元
1994年11月初版發行

メガドライブ・MEGA-CD オールソフトカタログ

Copyright © 1994 SOFT BANK CORP.

Original edition first published in 1993 by SOFT BANK CORP.
Chinese edition first published in 1994 by SHARP POINT PUBLISHING CO,LTD.

本書由日本 SOFT BANK 授權出版
新聞局登記版台業字第2680號

版權所有・侵權必究